SF EX Plus α | Int. SSS 64 | Rockman X4 | Marvel | TKOF'97 | MSH Vs. SF

ANO III
Nº 22
R$ 2,90

GAMERS

PREÇO MALUCO 2,90

PROGAMES

escala

RIO HAZARD

SATURN

ESTRATÉGIA COMPLETA
COM CHRIS

STREET FIGHTER EX plus α

PLAYSTATION

TODOS OS Ggolpes E
PERSONAGENS SECRETOS

THE KING OF FIGHTERS '97

ARCADE

JOGUE COM 6 PERSONAGENS
SECRETOS E CONFIRA
TODOS OS GOLPES

ANO III - Nº 22 - R$ 2,90
COD. 76.140001
ISSN 1413-1471

GAMERS 64 PÁGINAS
Mais informação - Mais páginas - Menor preço

PRA VOCÊ QUE É GUERREIRO E AVENTUREIRO!

SAGA

Uma Revista Sem Igua
Não Perca Essa! Complete Já Sua Coleção Da Revis
SAGA, Pedindo Os Números Atrasados Através
Cupom Abaixo e Boa Curtição Pra Voc

SG 01

Neste número estréia a super HQ do LEÃO NEGRO, o mais mau caráter dos mercenários, sempre em aventuras completas; aqui você também saberá tudo sobre as gangues de adolescentes na Idade Média e vai acompanhar passo a passo um ataque viking ao litoral francês; vai conhecer os storyboards do seriado A JUSTICEIRA; vai jogar o RPG "A Taverna dos Sete"; saberá tudo sobre os espadachins do Kendô e dos truques dos "Artefatos Bizarros e Soluções Desesperadas".

só R$ 2,90 cada!!!

SG 02

Mulher boa não falta nesta edição: desde a garota da capa até Druuna, a musa carnuda, ainda mostramos a Princesa Leia pelada em imagens inéditas dos bastidores de Star Wars e também revelamos tudo sobre o Sabre de Luz; depois você joga o storytelling "A Busca do Santo Graal"; lê tudo sobre lobisomens; o Príncipe Valente ensina alguns dos melhores truques em batalhas e o Leão Negro enfrenta o subterrâneo em HQ sensacional.

SG 03

Hércules mostra por que é tão irado e contamos tudo sobre a fase viking do Thor da Marvel; no RPG "Bandeirantes" você descobre que a floresta pode ser tão aterrorizante quanto bela; saiba mais sobre armas brancas em nossa Tabela de Armas para RPG; e o Leão Negro vive aventura empolgante na terra dos tigres polares.

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Assinale abaixo o código e a quantidade desejada:

Cód. **SG 01** [ ] Quantidade [.....]
Cód. **SG 02** [ ] Quantidade [.....]
Cód. **SG 03** [ ] Quantidade [.....]

NOME _____
ENDEREÇO _____
CEP _____
CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postalo para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

escala
Sua melhor opçã

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
DIRETOR COMERCIAL
Alvaro Mattar
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lúcia P. de Morais
Antônio Corrêa
Allessandra de Campos
Luiz Eduardo S. Marcelino

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte e Diagramação
Walquiria Panicacci
Redator Chefe e Edição de Arte
Fabio Santana de Souza
Romero Letonai (jogos)
Ritomulo M. S. Gentil (jogos)
William da Costa (jogos)
Publicidade
(011) 3641-0444
Assinatura
(011) 858-8867
Ilustrações
Rogério Fantin
Colaboradores
Mario Câmara
Luciano Motta Filho
Ivani Battesini
Bureau - UNIGRAPH
Distribuição - DINAP
Impressão na Bloco Cochrane Gráfica

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)265-2166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR 05
PRÓ-DICAS 07
GAME NEWS 13
FLASH GAME 53

PLAYSTATION
FINAL FANTASY VII 19
FINAL FANTASY TACTICS 28
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 32

NINTENDO 64
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 38
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 39

SATURN
ROCKMAN X 4 40
RESIDENT EVIL 44
MARVEL SUPER HEROES 49
LAST BRONX 52

ARCADE
THE KING OF FIGHTERS 97 56
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER 60

EDITORIAL

Lançamos a promoção "Vá ao Wet'n Wild" com a pesquisa para saber a opinião do leitor em relação à Gamers e as cartas não param de chegar. Estamos curtindo de montão saber as opiniões mais diversas possíveis à respeito da revista, e neste clima bem humorado fizemos uma das edições mais fortes do ano.

Street Fighter EX Plus detonou nos Arcades e agora chega na versão Alpha para o Playstation - qualquer Street que é lançado já é sinal de furor e este ficou realmente de arrasar; International Superstar Soccer 64 traz a versão americana de Perfect Striker para o Nintendão; Rockman X4, Bio Hazard (enquanto aguardamos a continuação do game para o Playstation) e Marvel Super Heroes dão novo gás ao Saturn; The King of Fighters 97, um dos jogos mais esperados do ano (game do mês por aqui) e Marvel Super Heroes vs. Street Fighter detonam o Arcade.

Entre críticas e elogios botamos para quebrar e trouxemos mais novidades em Flash Game que, para atender aos pedidos, aumentamos para 3 páginas. Nesta edição você confere ainda o não menos esperado final de Final Fantasy VII, que foi o game que causou mais polêmica entre os leitores da Gamers.

Com tanta novidade boa, se delicie com esta edição animal e torça para ser um dos felizardos a ganhar os prêmios da promoção. Lembramos que a data limite de postagem nos correios das pesquisas encartadas na Gamers 21 é 12 de setembro. Boa sorte e até a próxima!

ERRAMOS

Por pouco não fizemos uma edição perfeita. Fora alguns erros de português, os comandos de Waku Waku 7 do Saturn saíram sem legenda, então aqui está: A e B = Soco
C e D = Chute

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE	-	MEMÓRIA	
GÊNERO	-	Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.

Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

Por Gentileza, gostaria de saber se o Nintendo 64 tem algum jogo de motoqueiro como o Full Throttle (do PC), que eu achei magnífico! Quando sairá Street Fighter para Nintendo 64. Agradeço a atenção dispensada e parabéns pela Revista, principalmente pela edição Nº 16, adorei as dicas do StarWars. Sem mais.

José Aparecido dos Santos
São Bernardo do Campo - SP

E parece que você não tem sorte. Ainda não foi lançado nenhum jogo no estilo de Full Throttle para N64 e nada foi confirmado nem por parte da Capcom, nem por parte da Nintendo sobre o lançamento de Street Fighter para N64! Té mais!

Eu gostaria de saber como eu faço para lutar com os lutadores do Mortal Kombat 1 no Mortal Kombat Trilogy, eu comprei a primeira e a segunda edição do Gamers Especial Definitivo, mas ainda não entendi como eu poderei lutar com os lutadores de Mortal Kombat 1, pois se na primeira edição estava escrito que eu não poderia selecionar os lutadores no Nintendo 64. Já na segunda edição está escrito para eu conferir o truque no box "DICA". Resumindo, eu quero saber como realizar este truque.

Washington Johann de A. P. Cunha
Belo Horizonte - MG

Você deve ter se equivocado de alguma forma Washington, o truque para selecionar os personagens clássicos (apertar o botão Select sobre Raiden, Kano, Jax ou Kung Lao) só funciona na versão Playstation.

E aí, galera! Tenho uma dúvida:
Vi na Internet que a Square voltará a produzir jogos para a Nintendo e também vi em uma revista Americana que ela fará uma versão de Final Fantasy VII para o Nintendo 64. Isso é verdade? Valeu!

Cristiano de Souza Martins
Rio de Janeiro - RJ

Não sabemos de nada sobre este assunto Cristiano, a não ser pelos boatos que sempre rolam. Mas a Square não pensa em reatar com a Nintendo tão cedo. Falô!

Na onda Internet

Que a revista Gamers já possui assinatura você já sabe, mas desta vez inovamos ainda mais e agora você não precisa sair de casa para comprar a revista e nem para fazer a assinatura, já é possível fazer via Internet, através do endereço:
http://www.edescala.com.br
Não perca tempo, faça já a sua!

Olá pessoal da Gamers, tudo bem?
Esta é a primeira vez que escrevo uma carta para vocês e além de parabenizá-los pela excelente qualidade da revista, queria saber se existe alguma dica para Final Fantasy VII (como conseguir todos os itens, todas as materias etc...), sem ter que usar o Game Shark. Obrigado e até o mês que vem.

Felipe Rolim Salomé
Piracicaba - SP

Infelizmente não Felipe, dica assim só no Game Shark.
Confira em nossa estratégia, como pegar todas as matérias na raça.

Pessoal da Gamers
A cada edição que chega às bancas fico mais surpreso com a indiscutível e crescente qualidade da revista em TODOS os aspectos.
Adorei a matéria sobre Enemy Zero e espero algo desse nível para Panzer Dragoon RPG e tenho algumas perguntas (para ser mais claro sobre o Sega Saturn):
1- Há versões americanas dos jogos da SNK e da Konami para este console?
2- O que a Sega está pretendendo melhorar no console com o novo Upgrade que acompanhará VF 3?
3- Real Bout Fatal Fury Especial, Steet Fighter III e Samurai Shodown 4 sairão para Sega Saturn? Quando?
4- Para que servem exatamente os Drives de Disquete e de cartão magnético para Sega Saturn?
Valeu mesmo galera!
PS: de que planeta terá vindo o E.T. de Varginha?

Gilberto Bruno Fonseca
Varginha - MG

Obrigado pela carta e aí vão as respostas:
1: Não, não há versões Americanas de jogos da SNK e da Konami para Saturn.
2: A Sega pretende aumentar a capacidade de gerar polígonos por segundo do console, além de aumentar a velocidade dos games!
3: Samurai Shodown 4 já está previsto para 2 de outubro no Japão e Real Bout Special ainda demora um pouquinho. Sobre o Street Fighter III nada foi confirmado.
4: Não temos conhecimento sobre estes aparelhos.
PS. Cê tá assistindo muito Arquivo X, cara!

E aí galera da Gamers?!
Gostaríamos de obter algumas informações.
1º- Por que vocês não publicaram Final Fantasy VII em uma só edição?
2º- Código para pular de fase no Mickey Mania do Mega Drive.
3º- Por que os jogos do Nintendo 64 não tem apresentação?
4º- Por que na edição nº 19, as imagens de FFVII das páginas 33 e 34 não estavam nítidas?
5º- Por que não saiu Street Fighter Zero 2 para Mega Drive?
6º- Vai sair algum jogo da Disney para Playstation?
7º- Enemy Zero terá uma versão para Playstation?

Marcos e Wanderley
Carapicuiba - SP

1 - Pelo simples fato do jogo ser enorme, e em se tratando de uma estratégia completa (mesmo!), só em várias edições conseguiríamos obter o resultado desejado.
2 - Não existe.
3 - Ainda não pintou uma apresentação decente, mas os jogos de N64 possuem apresentação sim.
4 - Corrigimos na edição 20.
5 - Por que o console não possui capacidade para rodar o cart.
6 - Por enquanto só Hércules.
7 - Não, não sairá.

RECORDS
Resident maníaco

Estou escrevendo para dizer que gosto muito da revista e sou fã nº 1 do game Resident Evil do Playstation. Aproveito a oportunidade para lançar o "Clube Resident Evil", onde todos que me solicitarem através de carta, receberão em casa um jornalzinho exclusivo sobre o game, além de poder trocar idéias, participar de campeonatos, etc, e não precisa mandar grana nem selo.Mando também uma foto que comprova que terminei o game em 1:20:08, batendo o recorde da edição de julho; na verdade já terminei em 1:18:40, só que a foto queimou.

Kleber dos Santos Danielski
Rua Manoel Brocca, 130 - Bairro São Simão
Cep 88811-420 - Criciúma - SC

FERAS DO TRAÇO

Igo Vinícius V. Carneiro
João Pessoa - PB

João Paulo C. de Aguiar
Maringá - PR

Daniel Medeiros
Osasco - SP

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000 E-MAIL: marcosal@amcham.com.br

FORA DO AR

Especial Game Shark

Não teve jeito, a galera continua perguntando e resolvemos reeditar a matéria explicativa sobre o acessório que serve para facilitar a sua vida. Game shark é um acessório para Playstation e Saturn que serve para modificar o seu game favorito, dando mais poderes, energia, continues e o que mais você quiser. Ele já vem programado com códigos para vários jogos e você ainda pode colocar outros, para começar, vamos dar os passos para utilizar o game shark do Saturn:

1-Conecte o game shark no seu Saturn, coloque o CD e ligue o aparelho; **2**-Quando aparecer o primeiro menu do game shark, selecione a opção "Select Enhancements" com o botão A; **3**-No menu seguinte escolha a opção "New Game" com o botão A; **4**-A seguir, digite o nome do jogo (botão A seleciona a letra, C apaga uma letra e Z apaga tudo), aperte o botão B quando acabar de digitar o nome do game; **5**-Se houver o Master Code, aperte ↓, aperte o botão A e digite-o (botão A seleciona a letra, R ou Y avança um espaço, L ou X volta um espaço), aperte o botão A quando terminar de digitar o Master Code; **6**-Após digitar o nome do jogo (e o Master Code se necessário), aperte o botão B e selecione a opção Save com o botão A; **7**-Na próxima tela aperte ↑ e selecione "New Code Description" com o botão A; **8**-Digite a descrição do código assim como fez com o nome do jogo; **9**-Após digitar a descrição do código, aperte ↓ e o botão A para começar a digitar o código (botão A seleciona a letra, R ou Y avança um espaço, L ou X volta um espaço), aperte A quando acabar de digitar o código; **10**-Se o código ocupar mais de uma linha repita a operação 9 até digitar todas as linhas; **11**-Após digitar todo o código e sua descrição, deixe a opção Default no On, aperte o botão B e selecione a opção Save com o botão A; **12**-Se você quiser digitar outros códigos para o mesmo jogo selecione a opção New Code com o botão C e repita os procedimentos de 7 a 11; **13**-Aperte o botão A para ativar e desativar os códigos desejados e aperte Start; **14**-Agora selecione a opção Start Game Whit Enhancements e espere o jogo começar.

PRÓ-DICAS

THE KING OF FIGHTERS 97 - ARCADE

KYO KUSANAGI 94

Para jogar com a versão 94 de Kyo, em qualquer modo de jogo, coloque o cursor sobre ele, segure Start e então aperte A ou D para selecioná-lo. Ao contrário do Kyo comum, este novo Kyo pode soltar magias.

OROCHI IORI

Se você quiser selecionar Iori Yagami com o sangue de Orochi, na tela de seleção de personagens, em qualquer modo de jogo, segure Start e aperte ←, →, ←, →, ←, →, AC. A tela de seleção vai mudar e Orochi Iori aparece na parte inferior da tela. O cara é um verdadeiro animal, os golpes são os mesmos de Iori comum, mas a velocidade é alucinante.

OROCHI LEONA

Leona também tem a sua versão Orochi. Para selecioná-la, na tela de seleção de personagens, em qualquer modo de jogo, segure Start e aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, BD. Orochi Leona aparece na parte inferior da tela, seus golpes são os mesmos de Leona comum.

OROCHI NEW FACESTEAM

Não pense que os personagens secretos param por aí. Depois de acionar Orochi Iori e Leona, ainda na tela de seleção de personagens, também em qualquer modo de jogo, segure Start e aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, BC. Fazendo isso, o time New Face inteiro (Yashiro, Shermie e Chris) aparece em versão Orochi, na parte inferior da tela.

FINAIS SECRETOS

Normalmente, só há finais para os times não combinados, ou seja, 3 personagens de um mesmo time (Kyo, Goro e Benimaru, por exemplo), mas há finais secretos para alguns times editados, confira:

3 Items of God Team: Kyo, Chizuru, Iori
94 Girl Team: King, Mai, Yuri
Fire Genki Team (só no arcade japonês): Kyo, Mai, Billy
Super Hero Team: Kyo, Ryo, Terry
SNK Old Games Team: Athena, Clark, Ralf
Lute contra Iori no final do Japan Team: use Kyo para derrotar Orochi

DICAS DOS LEITORES

GAME SHARK - PLAYSTATION

FINAL FANTASY VII

Jogar com Aerith no 2º ou 3º CD's
8009B374 0003

Jogar com Sephiroth no 2º ou 3º
8009B376 000A
só funciona se não tiver o Vincent na história

Jogar com Seph e Aerith juntos
8009B374 0003
8009B376 000A

Acessórios - Parte 1	Acessórios - Parte 2
8009B4F8 C721	8009B516 C730
8009B4FA C722	8009B518 C731
8009B4FC C723	8009B51A C732
8009B4FE C724	8009B51C C733
8009B500 C725	8009B51E C734
8009B502 C726	8009B520 C735
8009B504 C727	8009B522 C736
8009B506 C728	8009B524 C737
8009B508 C729	8009B526 C738
8009B50A C72A	8009B528 C739
8009B50C C72B	8009B52A C73A
8009B50E C72C	8009B52C C73B
8009B510 C72D	8009B52E C73C
8009B512 C72E	8009B530 C73D
8009B514 C72F	8009B532 C73E

Armaduras - Parte 1	Armaduras - Parte 2
8009B484 C71F	8009B4A2 C710
8009B486 C71E	8009B4A4 C70F
8009B488 C71D	8009B4A6 C70E
8009B48A C71C	8009B4A8 C70D
8009B58C C71B	8009B4AA C70C
8009B48E C71A	8009B4AC C70B
8009B490 C719	8009B4AE C70A
8009B492 C718	8009B4B0 C709
8009B494 C717	8009B4B2 C708
8009B496 C716	8009B4B4 C707
8009B498 C715	8009B4B6 C706
8009B49A C714	8009B4B8 C705
8009B49C C713	8009B4BA C704
8009B49E C712	8009B4BC C703
8009B4A0 C711	8009B4BE C702

Melhores armas para todos os personagens
8009B462 C68F
8009B464 C69F
8009B466 C6AF
8009B468 C6BD
8009B46A C6C7
8009B46C C6D6
8009B46E C6E4
8009B470 C6F1
8009B472 C6FE
8009B460 C6C8

Potions infinitas
8009B536 9047
8009B538 9048
8009B53A 9049
8009B53C 904A
8009B53E 9049
8009B540 904C

Salvar o jogo
8009BA3E 0000

Enviado por Cícero Miranda de Lima
Goiania - GO

NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64

Times extras

Na tela de apresentação, faça a seqüência: ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A segure Z e aperte Start.

Cabeções

Na tela de apresentação, faça a seqüência: ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, B, A, segure Z e aperte Start.

Dica enviada por Lincoln Corrêa de Souza
São Paulo - SP

NEO GEO CD

THE KING OF FIGHTERS '96

Demo Select

Você tem que colocar a dificuldade no level 8 (Expert). Depois, entre no TEAM PLAY ou SINGLE PLAY. Aí você só tem que terminar o jogo sem continues. Agora, entre em Options e abaixo do EXIT vai estar a nova opção:
Demo Select. Aqui você vai ter três opções:
DEMO 1 - mostra o demo antes da luta contra Chizuru Kagura.
DEMO 2 - mostra o demo antes da luta contra Goenitz.
EDING - mostra o demo final, depois que você acabou com Goenitz.
Pronto! Agora você não precisa zerar ou matar Goenitz de novo para ver os finais!
Os times que você encontra são:
Hero Team - Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Goro Daimon
Fatal Fury Team - Terry e Andy Bogard, Joe Higashi
Art Of Fighting Team - Robert Garcia, Ryo e Yuri Sakazaki
Ikari Team - Leona, Ralf, Clark
Psycho Soldier Team - Athena Asamya, Sie Kensou, Chin Gentsai
Women's Team - Kasumi Todoh, Mai Shiranui, King
Kim Team - Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge
Iori Team - Iori Yagami, Mature, Vice
Boss Team - Geese Howard, Wolfgang Krauser, Mr. Big
Edit Team - Qualquer time que você escolher. EX.: Ralf, Iori, Robert
Gods Caliber Team - Chizuru Kagura, Kyo Kusanagi, Iori Yagami
***Chizuru** - Chizuru Kagura
***Goenitz** - Goenitz (* Só no SINGLE MODE)

Dica enviada por Gustavo Laurenti Pereira
Limeira - SP

PLAYSTATION

TOBAL 2

Personagens grandes e personagens pequenos

Escolha o seu personagem com os botões L2 e R2 segurados e, na luta aperte o R2 para o personagem crescer e L2 para diminuir, vale em qualquer modo de jogo.

Daniel Gagliardi
São Paulo - SP

ANTIGUINHOS

MEGA DRIVE

AWESOME POSSUM

Debug mode

Na tela de apresentação, depois que a música parar, faça a seguinte seqüência C, B, C. Em seguida, faça →, B, C. Um som confirmará se a dica deu certo. Aperte A para acessar a tela de Debug Mode.

SUPER NES

FIREPOWER 2000

Pular de fase

Pause o jogo e entre com as seqüências abaixo para cada fase:

FASE 1
R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L, L

FASE 2
R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R, R

FASE 3
L, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, R, L

FASE 4
R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L

FASE 5
R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L

MEGA DRIVE

DYNAMITE HEADY

Seleção de fases

Aperte Start na tela de apresentação, e na tela seguinte, escolha a opção Start Game e entre com a seqüência C, A, ←, →, B. Um som diferente irá confirmar o truque, ai é só apertar Start e pronto.

SUPER NES

WOLFENSTEIN 3D

Passwords

Estágio 2 - VRTLRP
Estágio 3 - SRKLTR
Estágio 4 - MLKLMM
Estágio 5 - KNTLMR
Estágio 6 - JNKLQN

Super códigos

Ligue seu Super Nes com o botão L do controle 2 apertado até a tela de apresentação, comece o game no modo normal. Durante o jogo, aperte Start para acessar a tela do mapa e faça os seguintes comandos (pode ser feito tudo junto).

Pular de fase - ↑, B, R, B.
Mapa completinho - A, A, ↑, B.
Armas infinitas - R, ↑, B, A.
Invencibilidade - B, ↑, B, A.

SUPER NES

BREATH OF FIRE

Encontre Chun-Li

Na cidade Bleak, vá à casa do mágico e ofereça-lhe 100 GP. O mágico lhe dirá para olhar para trás três vezes. Nas duas primeiras vezes coloque No e na terceira responda Yes. Pronto Chun-Li deverá aparecer depois que a tela escurecer.

SUPER NES

AERO THE ACRO-BAT

5 Continues

Na tela em que Arero aparece na tela de apresentação, faça a seguinte seqüência: X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑, L. Um som irá indicar que o truque funcionou.

9 Continues

Na tela em que Arero aparecer na tela de apresentação, faça a seguinte seqüência X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑, R.

MASTER SYSTEM

TURMA DA MÔNICA 2

Passwords

Bidu ..... 9WF5 JMO AG1E GDK
..... 9WF5 2MG ARXE NEG
Chico Bento .....9WF5 JMO AG1E D8F
..... YF3V 1EO CGBA D8G
..... NFKU 1EO 4O3P X88
..... 2CKF 3GG 8GCP 90K
Cebolinha ..... 6CVF KNO 8RRV BBP
..... 2CKF PJL 8T6N V9J

Passagem secreta (Anjinho ou Magali) Suba a escada do céu e fique sobre os dois primeiros blocos. Coloque ↑ para se defrontar com uma passagem secreta para o Capitão Feio, não tendo que passar pelo castelo.

SEGA CD

SILPHEED

Seleção de fases

Logo na tela de apresentação, faça a seguinte seqüência ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, A, B e aperte Start. A opção Stage Select aparecerá.

HYPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP

Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Para anunciar ligue:
(011) 3641 - 0444

Tilt's Game Locadora

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

6º Campeonato Tilt's Game
Tema: Real Bout Special
Prêmio: Nintendo 64
Increva-se!!
Agosto a Setembro/97

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

SATURN

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Random Select

Player 1- Ponha o cursor sobre Noob Saibot, segure ↑ e aperte Start.
Player 2 - Ponha o cursor sobre Rain, segure ↑ e aperte Start.

Stage Select

Ponha o cursor sobre Sonya, segure ↑, aperte Start e você ouvirá uma explosão.

Acessar a "?" verde

Na tela de Option, segure ↑ e aperte L + R até a tela balançar. Vai haver uma explosão e você terá acesso à ? verde, onde você poderá dar fatalities com um botão e várias outras coisas.

Jogar com Chameleon

Escolha qualquer ninja masculino. Depois aperte e segure Corrida + Defesa + Soco alto + Chute alto (X + Y + Z + B). Quando a luta começar seu personagem se tranformará em Chameleon.

Jogar com personagens antigos

Para jogar com Jax e Kung Lao de Mortal Kombat II ou Rayden e Kano de Mortal Kombat, ponha o cursor sobre um deles na tela de seleção de personagens e aperte Start.

ARCADE

INDY 500

Pista invertida

Segure Start mais um View Button até aparecer Rolling Start na tela.

Correr sozinho

Segure os dois View Buttons até aparecer Rolling na tela.

Corra com o Pace Car

Segure Start mais o pedal de freio.

Visões escondidas

Aperte os dois View Buttons na visão 4 para ter a visão 5, segure Start mais um View Button nas visões 3, 4 ou 5 para ter a visão 6.

Dica enviada por Reginaldo Bezerra Gervásio Osasco - SP

NINTENDO 64

TETRISPHERE

Caracteres secretos: aperte L + ▶ + ▼, na tela New Name (vão aparecer novos caracteres no lugar dos números, que você usará abaixo). Digite os códigos abaixo no lugar do seu nome

Todas as fases:
"(saturno)(nave)(foguete)(coração)(caveira)"

Jogo secreto: LINES
Créditos: CREDITS
Surpresa: VORTEX
Bonus Music: "G(alien)MEBOY"

ARCADE

TOP SKATER

Skatistas escondidos

Alex

Na tela de seleção de personagens, aperte:
←←←, →→→, ←←←

P-nut

Primeiro selecione a pista, e segure o botão de escolha, e aperte →(6 vezes), ←(6 vezes), →(6 vezes), ←(2 vezes), →(3 vezes).

PLAYSTATION

SREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Bonus do Barril

Na tela de seleção, coloque o cursor sobre Practice e aperte: Start, ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, e aperte novamente Start. Uma nova opção dentro de Practice aparecerá. Agora é só matar saudades do bonus do barril.

SATURN

LAST BRONX

Pule fora do ring
De um backflip para trás em sentido da parede e aperte, A + B + C + R.

Remove pause menu
Pause o game e aperte X + Y + Z.

Mensagem escondida
Toque a faixa 3 em um aparelho de CD player.

Selecione poses de vitória
Segure Soco ou Chute, depois de vencer seu oponente.

Lute contra seu mesmo personagem na versão de metal
Jogue no arcade mode e tente acabar com os adversários o mais rápido possível.

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

SATURN

BIO HAZARD
(Versão japonesa)

Master Code.... F6000924 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita (Chris).....
.....102F51AC 008C
Energia infinita (Jill).....
..... 102F51AC 0060
Transform. faca em Shotgun.....
..... 102F8784 0363
Parar o tempo (Battle Game Mode).....102FFFA2 0000
Ink Ribbons infinitos.....
..... 102F8788 2F05
Bazooka infinita 102F878A 0704
Modificador de item 1º Slot (Chris).....102F8784 ????

Dígitos para acompanhar modificador de item

2F01 - Knife
2F02 - 9MM Gun
2F03 - Shot Gun
2F04 - Colt
2F05 - Gun
2F06 - Flame Thrower
2F07 - Bazooka
2F08 - Chemical Bottle
2F09 - Chemical Bottle
2F0A - Rocket Launcher
2F0B - 9MM Clips
2F0C - Shot Gun Shells
2F0D - Ammo
2F0E - Ammo
2F0F - Ammo
2F10 - Ammo
2F11 - Ammo
2F12 - 19 Chemical Bottles
2F1C - Bad Shotgun
2F1D - Crank 1
2F1E - Crank 2
2F1F - Brown Shield
2F20 - Gold Shield
2F21 - Blue Jewel
2F22 - Red Jewel
2F23 - Music Notes
2F24 - Wolf Medalion
2F25 - Eagle Medallion
2F26 - Plant Poison
2F27 - Battery
2F28 - Mo Disc
2F29 - Medallion 1
2F2A - Flare
2F2B - Slides
2F2C - Medallion 2
2F2D - Medallion 3
2F2E - Medallion 4
2F2F - Ink Ribbons
2F30 - Lighter
2F31 - Lock Pick
2F32 - Oil Can
2F33 - Gold Key
2F34 - Silver Key
2F35 - Red Mansion Key
2F36 - Big Grey Key
2F37 - Card Key
2F38 - Secret Key
2F39 - 002 Key
2F3A - 003 Key
2F3B - Key For Sharks Door
2F3C - Computer Room Key
2F3D - Drawer Key
2F3E - Empty Red Book
2F3F - Wolf Book
2F40 - Eagle Book

ROCKMAN X4

Master Code F6000914 C305
Energia infinita 160545FE 2600
Vidas infinitas 16054580 0200
Invencibilidade 160545FC 2626
Web infinito ? 16054648 3030
Frost Tower infinito & Soul Body infinito..... ..... 1605464A 3030
Rising Fire infinito & Ground Hunter infinito 1605464C 3030
Aiming Laser infinito & Double Cyclone infinito 1605464E 3030
Twin Slasher infinito.....
..... 16054650 3030

MARVEL SUPER HEROES

Master Code ..... F6000924 FFFF
Energia infinita p/ jog. 1.....
..... 1609491C 0090
Jog. 1 sem energia.....
..... 1609491C 0000
Energia infinita p/ jog. 2.....
..... 160A636C 0090
Jog. 2 sem energia.....
..... 160A636C 0000
Tempo infinito 16096118 9916

LAST BRONX

Master Code B6000914 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita para jogador 1 .....
..... 160747F4 0090
..... 160747F6 00DF
..... 160747FA 00DF
..... 160921E8 0090
Sem energia para jogador 1 .....
..... 160747F4 0000
..... 160747F6 0000
..... 160747FA 0000
..... 160921E8 0000
Energia infinita para jogador 2 .....
..... 1607480C 0090
..... 1607480E 00DF
..... 16074812 00DF
..... 1609220C 0090
Sem energia para jogador 2 .....
..... 1607480C 0000
..... 1607480E 0000
..... 16074812 0000
..... 1609220C 0000
Tempo infinito.....1606CBBA 06E7
..... 1609D9AE 06E7

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e
Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita (P1) 16083ED4 00A6
P2 sem energia 1608404C 0000
Energia infinita (P2) 1608404C 00A6
P1 sem energia 16083ED4 0000
25% de energia (P1) D6083ED4 00A6
..... 16083ED4 0029
50% de energia (P1) D6083ED4 00A6
..... 16083ED4 0053
75% de energia (P1) D6083ED4 00A6
..... 16083ED4 007C
1-Hit mata (P1) D6083ED4 00A6
..... 16083ED4 0001
25% de energia (P2) D608404C 00A6
..... 1608404C 0029
50% de energia (P2) D608404C 00A6
..... 1608404C 0053
75% de energia (P2) D608404C 00A6
..... 1608404C 007C
1-Hit mata (P2) D608404C 00A6
..... 1608404C 0001
FAKE Aggressor infinito (P2) 1607B808 0000
FAKE Aggressor infinito (P1) 1607BA68 0000
Abrir '?' no Options 1608430A 0001

CRIME WAVE

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Tempo infinito p/ P1 ..... 16065C0E 0AF0
Modificador de Mek Point ..... 16065D8E ????
Modificador de Mek Targets Killed p/ P1 .... 16065D92 000?
..... 16065D94 000?
Modificador de Max Mek Targets p/ P1..... 16065D8C 00??
Fuel sempre no Level 5 (P1) 16065C3A 0005
Fuel sempre no Level 0 (P1) 16065C3A 0000
Energia infinita p/ P1 ..... 16065C06 0032
P1 sem energia 16065C06 0000
1-Hit mata (P1) D6065C06 0032
..... 16065C06 0001
25% de energia (P1) D6065C06 0032
..... 16065C06 000C
50% de energia (P1) D6065C06 0032
..... 16065C06 0019
75% de energia (P1) D6065C06 0032
..... 16065C06 0025

PLAYSTATION

METAL SLUG

Vidas infinitas p/ Player 1 ..... 800181A2 0600
Vidas infinitas p/ Player 2 ..... 80018142 0600
Bombas infinitas p/ P1 ..... 800182EC 000A
Bombas infinitas p/ P2 ..... 8001838C 000A
Ammo infinita p/ Player 1 ..... 800182EE 000A
Ammo infinita p/ Player 2 ..... 8001838E 000A
Vulcan Armor infinita 80018412 0030
Vulcan Cannon infinita 8001843C 070A
Tempo infinito 8001ECC0 0063

SAGA FRONTIER

Dinheiro 80012808 423F
..... 8001280A 000F

1º personagem

Energia 8001D824 03E7
..... 8001D828 03E7
LP 8001D830 0063
..... 8001D832 0063
WP 8001D834 00FA
..... 8001D836 00FA
MP 8001D838 00FA
..... 8001D83A 00FA

2º personagem

Energia 8001DA28 03E7
..... 8001DA2C 03E7
LP 8001DA34 0063
..... 8001DA36 0063
WP 8001DA38 00FA
..... 8001DA3A 00FA
MP 8001DA3C 00FA
..... 8001DA3E 00FA

3º personagem

Energia 8001DC2C 03E7
..... 8001DC30 03E7
LP 8001DC38 0063
..... 8001DC3A 0063
WP 8001DC3C 00FA
..... 8001DC3E 00FA
MP 8001DC40 00FA
..... 8001DC42 00FA

4º personagem

Energia 8001DE30 03E7
..... 8001DE34 03E7
LP 8001DE3C 0063
..... 8001DE3E 0063
WP 8001DE40 00FA
..... 8001DE42 00FA
MP 8001DE44 00FA
..... 8001DE46 00FA

5º personagem

Energia 8001E034 03E7
..... 8001E038 03E7
LP 8001E040 0063
..... 8001E042 0063
WP 8001E044 00FA
..... 8001E046 00FA
MP 8001E048 00FA
..... 8001E048 00FA

SREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Jogador 1 com energia infinita mais Max Special cheio
... . 801D6BB4 96C8
Jogador 2 com energia infinita mais Max Special cheio
... . 801D80DC 96C8
Jogador 2 sem energia 801D80DC 0000

GAME NEWS

ARCADE

Pocket Fighter

Capcom

Luta - N/D

Sem previsão de lançamento

A Capcom, com seu longo know-how, está preparando mais uma avalanche de diversão. E desta vez é loucura total: os personagens de Super Puzzle Fighter lutando como em Street Fighter. Mas não são só os personagens de SPF que dão as caras em Pocket Fighter, no total são 10 personagens selecionáveis: Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief e Sakura que vêm de Street Fighter e já participaram de SPF, Morrigan, Felicia, Hsien-Ko de Darkstalkers que também já quebraram suas pedrinhas em SPF, Ibuki de Street Fighter III e Tessa de Red Earth. Todos os personagens estão com um look SD, o mesmo de Super Puzzle Fighter. Ao contrário dos games de luta atuais da Capcom, Pocket Fighter possui apenas 3 botões: soco, chute e Super. Um novo sistema, chamado Flash Combo, foi introduzido. Após realizar um Flash Combo, o personagem vai trocar de roupa. O game conta com algumas participações especiais, como Lilith (a irmã de Morrigan, que participa de Darkstalkers 3) no estágio de Morrigan. As pedras de Super Puzzle Fighter parecem ter um papel importante em Pocket Fighter. O game promete um show de jogabilidade e diversão.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos

Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa

São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444

ou na progames mais próxima

SATURN

Grandia

Game Arts

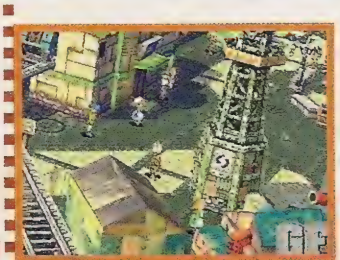
RPG - 2 CDs

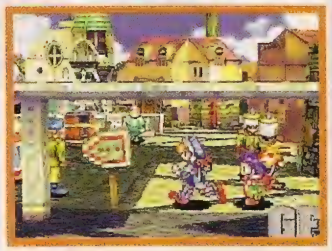
Previsto para novembro/dezembro no Japão

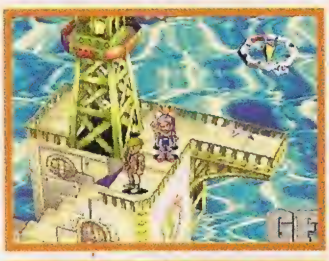
グランディア

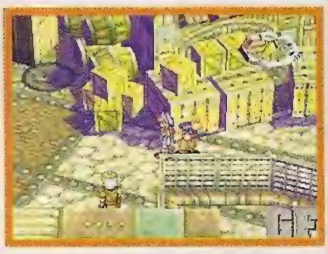
GRANDIA

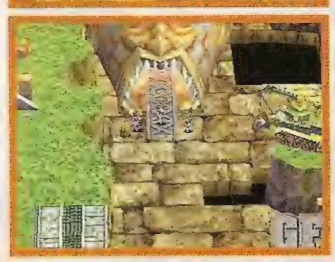
Grandia, o game que apareceu timidamente na seção rapidinhas da edição 12 e já ganhou um certo destaque na edição 18, está quase pronto, e a Game Arts lançou um CD demo do game em maio no Japão. Só para se ter uma idéia da grandiosidade de Grandia, o game já está sendo produzido há mais de 4 anos por um time de 150 pessoas. Em 93, quando a idealização do game teve início, ele estava projetado para o Sega CD, com o andamento do projeto, o mundo dos games evoluiu e surgiram novas plataformas, com isso, a Game Arts optou por continuar com o projeto no Saturn. As comparações com Final Fantasy VII são inevitáveis e o que temos a dizer é o seguinte: FFVII tem nome, tem tradição, todo o sucesso já era esperado, agora Grandia é um game que vai pegar muitos de supresa, o game tem tudo para arrebentar e ser o maior hit do Saturn dos últimos tempos. Ao ver os gráficos com seus próprios olhos, você provavelmente vai se perguntar "Isso é um game de Saturn?". Grandia traz gráficos poligonais texturizados em tempo real e personagens 2D (sprites comuns). A textura das casas, do chão, da água, todas são incrivelmente detalhadas, com um look bem cartoon e lembram bastante os gráficos feitos à mão, como Lunar. Imagine você passando por cidades poligonais tendo controle total da rotação do ângulo de visão, animal. E a animação também é de babar, mesmo com muitos objetos na tela e todos aqueles polígonos texturizados em tempo real (confira a imagam da cidade em que aparecem vários cidadãos, por exemplo) a animação continua com o mesmo nível. O som é simplesmente um dos melhores já vistos em um game, todos os efeitos sonoros e músicas estão sendo produzidos pela Skywalker Sound (divisão de trilhas sonoras dos filmes de George Lucas), dá pra imaginar a qualidade, você não vai saber se está jogando um game ou assistindo um filme. A história se passa em um mundo medieval. Na cidade de Palm, que fica no extremo leste do continente de Messina, vive o nosso herói Justin, que sonha em seguir os passos de seu pai para descobrir os mistérios de uma civilização antiga no continente de Elencia. Mas, com apenas 14 anos, Justin deve se contentar em explorar as regiões vizinhas com sua amiga de infância, Sue. As coisas ficam mais interessantes quando ele e Sue visitam umas ruínas antigas ao norte da cidade, e a Pedra Elemental de Justin, um objeto de seu pai, começa a brilhar. Uma garota mágica aparece e conta que os segredos por trás da civilização antiga pode ser encontrado em Arent, uma terra à leste de Messina, desaparecendo em seguida. É aí que começa a nossa aventura. No sistema de batalha, a novidade é a barra IP. Cada personagem tem a sua própria barra IP, que possui dois níveis e funciona da seguinte maneira: quando ela atinge o nível COM, você deve escolher um comando para o seu personagem (entre ataque comum, ataque crítico, magias e outros), então ela começa a encher novamente até atingir o nível ACT, quando isso acontece, o personagem vai executar o comando que você definiu. Dependendo da velocidade, cada personagem pode carregar a barra IP mais rápido ou mais lento, isso vai proporcionar batalhas com uma ação raramente vista. Os personagens aprendem as magias usando Ovos de Mana para um dos 4 elementos: Fogo, Terra, Água e Ar. É possível também, combinar magias de elementos diferentes para um efeito maior, mas elementos contrários (como Fogo e Água) não podem ser combinados.











Justin

Um garoto de 14 anos que sonha em explorar antigas civilizações. Ele tem uma personalidade forte e é bem franco. Justin é sempre curioso e sonha com aventuras. Ele carrega uma Pedra Elemental, deixada por seu falecido pai.

Fina

Uma aventureira habilidosa que vive na cidade de New Palm no novo continente de Elencia. Seu brilho e personalidade energética fazem dela uma figura popular. Juntin encontra esta garota em uma viagem para o novo continente.

Sue e Pooie

Sue é uma amiga de infância de Justin, ela sempre está junto a ele. Pooie é um misterioso animal encontrado pelo pai de Justin em suas várias viagens, ele pode entender a conversa dos humanos e é tido como bichinho de estimação por Sue.

Liete

Uma garota misteriosa que magicamente aparece para Justin nas ruínas antigas em sua vila. Liete o convida para uma jornada de aventuras e depois desaparece. Sua idade e origem, ou se ela realmente existe ou não, é desconhecido.

General Barl

Coronel Meulen

Major Lien

As magias têm um visual realmente apavorante

Os líderes de Garlyle, o exército particular da Federação de Jule que controla o mundo. General Barl é o líder máximo de Garlyle. Seu filho, o Coronel Meulen, coordena o serviço secreto do exército. A Major Lien é o braço direito de Meulen. Ainda não se sabe como estas figuras interagem com Justin e sua turma.

PLAYSTATION

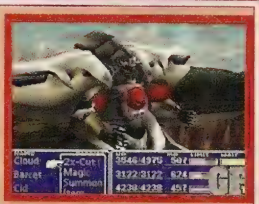
Final Fantasy VII

Squaresoft

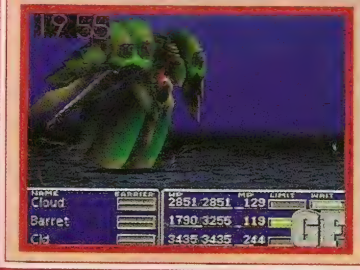
RPG - 3 CDs

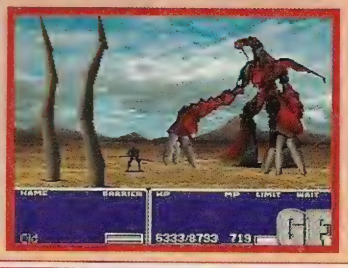
Previsto para início de setembro nos States

Finalmente descolamos as primeiras imagens da versão americana de Final Fantasy VII (o nome ainda não foi confirmado, FFIV ou FFVII) e já deverá ter sido lançado quando você estiver lendo este preview. Pra começar, a Square adicionou alguns minutos de cenas em CG inéditas, uma cena de flashback também inédita e algumas alterações nos backgrounds, ou seja, nos cenários. Além da óbvia tradução dos textos, a Square também traduziu os textos dos gráficos, inclusive das cenas em CG. Os reatores Makou de Midgar, por exemplo, serão numerados de 1 a 8 agora, na versão japonesa eles eram numerados com Kanjis (caracteres japoneses, de origem chinesa). Todos os outros objetos dos cenários que continham inscrições em japonês também foram traduzidos. O grau de dificuldade do game foi aumentado um pouco aqui e ali, tornando-se mais desafiante. Mas a novidade principal são 3 chefes totalmente novos. Estes chefes são todos Weapon Monsters (criaturas desenvolvidas pelos Setora para proteger o planeta). Na versão japonesa eram apenas 3 Weapon Monsters: Diamond, Sapphire e Atma Weapon, dos quais você só enfrentava o Atma Weapon. Na versão americana, você poderá enfrentar também o Diamond, aquele Weapon que destrói a cidade de Midgar perto do final do 2º CD. Além do Diamond, Tetsuya Nomura (o ilustrador e criador dos personagens do game) criou dois novos Weapon Monsters para a versão americana: Emerald e Ruby. Um deles aparece no deserto de Gold Saucer e o outro na cratera do fundo do mar. Só para se ter uma idéia, estes dois novos Weapon terão mais de 1 milhão de HP cada um, muito mais que o último chefe do jogo, mas matá-los é um evento opcional, não é indispensável para terminar o game. Tudo isso significa que os caras melhoraram ainda mais o enredo, detalhando pontos essenciais da trama.



Diamond Weapon, agora você terá que encarar o bicho.





No fundo do mar você vai encontrar um dos novos Weapon.

O outro Weapon você encontra no deserto de Gold Saucer.

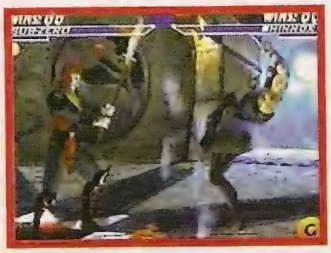
ARCADE

Mortal Kombat 4

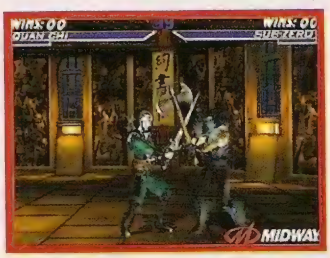
Midway

Luta - N/D

Previsto para outubro nos States



Na edição passada, você ficou conhecendo detalhes em primeira mão de MK4, agora que o game já está em fase de testes nos States, confira mais novidades sobre o próximo sucesso da série MK. Como você já deve saber, os gráficos são totalmente em 3D, com 1,5 milhões de polígonos por segundo e uma movimentação de 60 fps (frames por segundo), mas na versão em teste, a jogabilidade era puramente 2D, ou seja, sem nenhuma interação com o ambiente 3D ou possibilidade de mudança de plano. A maior novidade ficou por conta das armas, cada personagem possui a sua própria arma. Quando o lutador está com a arma em suas mãos, seus golpes comuns mudam e ele também ganha novos golpes especiais. Estas armas podem ser deixadas no chão, você pode continuar a lutar sem a sua arma e pode até pegá-la de volta durante a luta, ou o seu oponente pode pegá-la. Mas há um pequeno problema, você deixa a sua arma em um local do cenário, então, com qualquer uppercut ou chute forte, o plano de ação muda, ou seja, você fica num plano diferente daquele em que ficou a sua arma e como você não pode se movimentar em 3D, fica difícil recuperar a sua arma. Mas como esta é ainda uma versão beta, o game definitivo pode corrigir esta mancada adicionando jogabilidade 3D. Cada personagem tem agora 3 tipos de arremesso. E por falar em personagem, na versão em teste eram 11 personagens selecionáveis: Scorpion, Raiden, Sonya, Liu Kang, Sub Zero, Fujin, Quan Chi, Shinnok, Kai, Reptile e Noob Saibot. Na tela de seleção ainda havia 4 interrogações, das quais 3 serão personagens secretos selecionáveis via Ultimate Kombat Kodes. Ed Boon confirmou que na versão final serão 12 personagens selecionáveis, Tanya será a 12ª lutadora selecionável (confira a imagem da tela de seleção da versão final no canto superior direito da próxima página). Outra novidade na tela de seleção é a possibilidade de esconder o cursor, basta escolher a opção Hidden na parte de baixo da tela, assim o oponente não vai saber qual personagem você vai escolher; se você se perder enquanto está com o cursor escondido, basta apertar Start+SA+CA que o quadrado do personagem em que você está vai girar. Para selecionar o seu personagem aleatoriamente, basta selecionar a opção Random também na parte de baixo da tela, dá para esconder o seu cursor e depois escolher Random para fazer o Hidden Random Selection, assim, nem você nem o adversário vão saber qual personagem você selecionou. Há também a opção Group, mas não se sabe ainda o quê ela faz. Com a entrada dos gráficos poligonais, acabou aquela manha que os caras da Midway usavam para fazer vários personagens idênticos apenas com cores trocadas, mas surge uma nova téc-

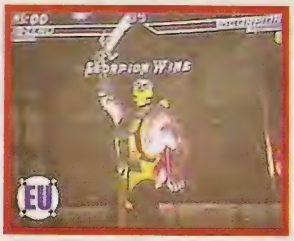


Kai

nica similar. Como os movimentos dos personagens são capturados de atores reais e depois colocados em um "esqueleto" 3D, que posteriormente pode ser texturizado, vários personagens terão golpes idênticos. Primeiro o movimento é capturado, um agarrão por exemplo, depois este agarrão é passado para o modelo 3D, então este modelo é texturizado, aí os programadores podem colocar a textura de Reptile, depois de Sonya e Raiden, então estes 3 personagens terão o mesmo agarrão. Uma técnica barata, mas nem tão descarada quanto ficar criando personagens iguais mudando apenas as cores e nomes. A versão beta também não tinha nehum Fatality, eles provavelmente só serão adicionados na versão final, mas só com os golpes normais e especiais já dava para se ter uma idéia do visual do game. A magia de gelo de Sub Zero por exemplo, congela o oponente, deixando-o azul, quando Sub acerta o inimigo congelado ocorre uma explosão e a camada de gelo que cobria o oponente se desintegra, as partículas então, voam pela tela e rebatem no chão. Curta agora algumas imagens de MK4.

Da esquerda para a direita e de cima para baixo estão: Kai, Raiden, Shinnok, Liu Kang, Reptile, Scorpion, ?, ?, ?, Noob Saibot, Tania, Fujin, Sub Zero, Quan Chi e Sonya.

Reptile



AUTHENTIC IMPORTS

Vendas parceladas

Entregas rápidas
Despachamos para todo o Brasil

FACILIDADES NAS COMPRAS
SEM BUROCRACIA

CONSULTE NOSSOS LANÇAMENTOS SEMANAIS

A AUTHENTIC IMPORTS foi criada para atende-lo com perfeição. Somos a estrela maior nas áreas de games, eletrônicos, celulares e acessórios em geral.

Rua Gonçalves Dias, 280 - S.B.C.
São Paulo - CEP 09715-160
Telefax: (011) 756-0336
Tel.: (011) 756-0171

RAPIDINHAS

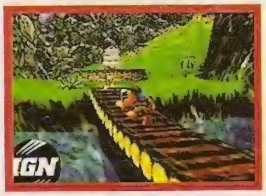
MODEL3 X 5 = COBRA

A Konami está preparando uma novidade de deixar qualquer hardware da atulidade no chinelo. É a placa Cobra, que gera 5 milhões de polígonos por segundo, 5 vezes mais que o hardware mais poderoso da atualidade, a Model 3 da Sega, usada para rodar Virtua Fighter 3 e Super GT. O primeiro game a utilizar a placa nos arcades será Fighting Wu-Shu, um game de luta poligonal (é claro) com um visual alucinante. O game já está em fase de testes no Japão.

NOVIDADES DA NINTENDO

Shigeru Miyamoto, o criador de Mario e um dos poderosos da Nintendo, revelou recentemente algumas novidades sobre o Disk Drive para Nintendo 64. A Nintendo está trabalhando em cerca de 20 jogos para o Disk Drive, os primeiros games disponíveis serão Ultra Donkey Kong, Pocket Monster 64, Mother 3, Mario Paint 64 e Sim City 64. Todos eles já estão em fase avançada de produção e alguns serão mostrados em um evento no Japão. Pocket Monster 64 será uma mistura de "bichinho virtual" (leia-se Tamagochi) e RPG, todos os modelos 3D do game já estão prontos e a produção está em 50% atualmente. Shigeru Miyamoto disse ainda que o Disk Drive será mais barato que todos os sistemas em CD atuais, algo em torno de 120 dólares (lá no Japão, quando for lançado em Março próximo). Entre os outros games em desenvolvimento está Mario RPG 2. O game está sendo produzido pela própria Nintendo e não pela Square, como o original, e está previsto para a primeira metade do próximo ano. O mais surpreendente e esperado entre todos os títulos para Disk Drive é Mario 64 2. Na continuação do melhor game de Nintendo 64, Luigi vai estar presente e um modo para dois jogadores simultâneos será adicionado, criando um sistema de jogo totalmente novo.

MAIS AVENTURA NO SEU NINTENDO 64



Os criadores de Donkey Kong Country, o game mais surpreendente e revolucionário do Super NES, estão preparando mais um game de primeira, Banjo Kazooie para o poderoso Nintendo 64. O game segue o mesmo estilo de Mario 64, aventuras alucinantes em um mundo 3D. A jogabilidade é o ponto forte de BK, o game usa um sistema de combinação de movimentos entre 2 personagens e o esquema já conhecido dos games de plataforma. Banjo (um urso) e Kazooie (uma espécie de pássaro) podem realizar mais de 24 movimentos diferentes. Em algumas fases, uma bruxa pode transformar a dupla em uma formiga (entre outras criaturas) que neste caso é o único animal capaz de atingir certas áreas da fase. Isso adiciona muito ao fator diversão, proporcionando uma possibilidade de escolhas enorme e tornando o game mais variado. BK está lotado de inimigos e itens totalmente originais. Para passar pelas fases, a dupla precisa resolver puzzles e achar itens especiais bem escondidos. Com 75% completo, Banjo Kazooie já está com um visual surpreendente. O nível de detalhes na parte gráfica é de cair o queixo, as texturas estão belíssimas, melhores que quaisquer outras já vistas no Nintendo 64, os efeitos especiais como luz e transparência também fazem seu show no game. Espera-se também um som alucinante, como o de Blast Corps, da própria Rare. Banjo Kazooie estava previsto para 24 de novembro nos States, mas repentinamente a Rare adiou o game para 16 de março de 98 e anunciou uma bomba: Diddy Kong Racing vai sair para Nintendo 64 no dia 24 de novembro (a data em que iria sair Banjo Kazooie). O game de corrida do macaquinho da Rare vem sendo produzido em conjunto com a Nintendo secretamente há mais de dois anos.

ZELDA FICOU MAIOR

Estão rolando boatos no Japão de que Zelda 64 para o Nintendo 64 (em cartucho, não de Disk Drive) terá 256 mega!!! É simplesmente o dobro do cart de maior memória para o console, Mortal Kombat Trilogy, que utilizou 128 mega (e bem mau utilizado). Se isso for verdade, o game poderá ser bem mais longo, com melhores texturas, mais detalhes, uma trilha sonora de alta qualidade e talvez até vozes de montão ou músicas cantadas. Mas isso implicaria num preço elevado para o cart. Fique ligado para novas informações sobre este que pode ser um dos melhores games já criados para o Nintendo 64.

ALUNDRA NOS STATES

O game de RPG com muita ação e puzzles que está fazendo o maior sucesso no Playstation já tem data marcada para estrear no mercado americano. Quem está fazendo a conversão é a Working Designs, que já fazia conversões para Saturn, e o game está prometido para final do ano. Mas Magic Knight Rayearth para Saturn, que estava previsto para agosto nos States, ficou marcado para novembro e Lunar: Silver Star Story foi adiado para início do próximo ano.

CHOCOBO GANHA SEU PRÓPRIO GAME

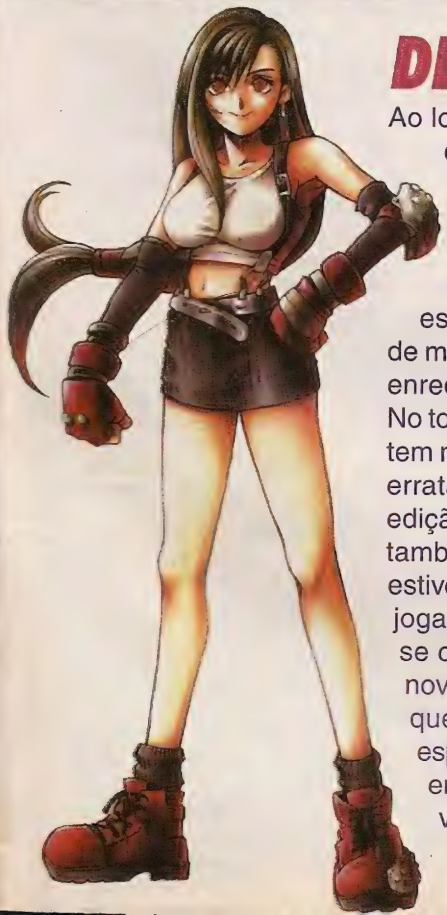
A Square está produzindo mais um RPG para Playstation (pra variar). Chocobo: Mysterious Dungeon é um RPG de ação que traz como personagem principal, um jovem Chocobo (uma espécie de ave que surgiu na série Final Fantasy e ganhou uma certa popularidade, tanto que a presença dos Chocobos é obrigatória em qualquer game da série FF). Em sua jornada, o jovem Chocobo deve ajudar as pessoas das vilas pelas quais ele passa. Você terá que entrar em dungeons e enfrentar uma rapa de criaturas já conhecidas da série Final Fantasy. O sistema de batalha vai ser o "Active Time Battle", o mesmo usado na série Final Fantasy. O game está previsto para o final do ano no Japão.

RECOMEÇA A NOVELA

Depois do lançamento do super esperado mas não tão bem recebido Street Fighter III, a Capcom resolveu lançar o primeiro (de uma série de vários, provavelmente) upgrade para o game. Street Fighter III Second Impact: Giant Attack traz dois personagens novos: Hugo, um cara parecido com Andore da série Final Fight e Urien (Julian nos States), um seguidor de Gill (o último chefe do original). Foi confirmado também um novo personagem secreto (além de Sheng Long) e um novo chefe final, provavelmente secreto. Além disso, Yun e Yang foram diferenciados e agora foram separados. Todos os personagens já conhecidos ganharam golpes novos e alguns antigos foram modificados para criar um balanço melhor entre os lutadores. Os golpes especiais têm versão ES como em Vampire Savior, você pode mudar o Super Art entre as lutas contra outro jogador, é possível escapar de arremessos e também haverá novos cenários. Quem sabe depois deste vem um Street Fighter III Turbo, Super Street Fighter III...

CAMPEONATOS

Se você curte Magic: the Gathering, o card game mais jogado do mundo, fique ligado no **1º Torneio Magic Progames - Alto Cafezal**, que vai rolar dia 27/09 a partir das 10:00 hs. no Shopping Alto Cafezal, em Marília, interior de São Paulo. O campeonato vale para o ranking nacional da Associação Brasileira de Duelistas. Fique ligado, você deverá usar baralho Tipo 2. Informações e Inscrições na Progames de Marília tel. (014) 422-4019, participe. Agora se você curte mesmo é porrada e é fera em **The King of Fighters 97**, a Neo Geo do Brasil está organizando um super campeonato. A primeira etapa do evento vai rolar no dia 21/09, serão 200 participantes dois quais os 50 melhores se classificarão para a próxima etapa, que vai ocorrer no dia 28/09, a finalíssima será no dia 12/10. Todas as etapas do campeonato serão realizadas na Neo Park no bairro da Conceição, zona sul de São Paulo, inscrições no local. Se você é fera mesmo, não deixe de participar, o primeiro prêmio é um arcade de TKOF97.



DEMOROU MAS ACABOU

Ao longo de 6 edições nós publicamos uma das matérias que mais causou polêmica aqui na redação. Final Fantasy VII destrinchado em detalhes até o final causou a alegria de muitos e a insatisfação para alguns. Mas como não é possível agradar a gregos e troianos, procuramos satisfazer a maioria dos leitores e cá estamos com a última parte do game. Além da tradução de menus e Materias, trouxemos todos os detalhes sobre o enredo, o ponto forte do game, para ninguém ficar por fora. No total foram 80 Materias, simplesmente todas as que existem no game. Final Fantasy VII também foi responsável por erratas animais, como as duas páginas defeituosas da edição 19, o código do cofre de Vincent da edição 20 e também a falta de 3 Materias. No momento em que você estiver lendo esta matéria, muitas pessoas já deverão estar jogando a versão americana de FFVII, que na verdade vai se chamar FFIV e na próxima edição você já confere as novidades da versão americana. Agradecemos os elogios que vários leitores nos fizeram pela matéria de FFVII, esperamos detonar outros games com a mesma qualidade em breve, mande sugestões para o game que você quer ver detonado nas páginas da Gamers.

VERDES

フルケア Furukea (Full Cure)
Magia Ganha:
2 フルケア 2: Full Cure - 99 MP
Detalhes: assim como a Materia Arutema, a Furukea não dá nenhuma magia no nível 1, equipe-a e, quando ela atingir o nível 2, você ganhará a magia Full Cure, a mais poderosa magia de cura.

シールド Shiirudo (Shield)
Magia Ganha:
2 シールド 2: Shield - 180 MP
Detalhes: no nível 2, você ganha a magia Shield que faz o personagem alvo absorver todos os ataques com magias e deixa-o imune a ataques comuns, ele fica praticamente invencível.

マスターまほ Masutaa Mahou (Master Magic)
Magias Ganhas:
Todas
Detalhes: logo de cara você tem acesso à todas as magias, isso mesmo, todas as magias em uma só Materia. E ainda dá para usar cada magia em todos os alvos duas vezes por batalha sem a necessidade de combinar com uma Zentaika. A Master Mahou não tem nível, ou seja, ela não precisa evoluir.

Relação de Materias ganhas nesta edição

VERMELHAS

Ifuriito (Ifrit)
Obs.: esta Materia você obteve na edição Nº19, ao vencer o chefe Jenova Birth no navio da Shin-Ra, mas faltou sua explicação na mesma edição e por uma falha nossa também não foi explicada nas edições seguintes. Para corrigir a mancada, resolvemos publicar esta Materia nesta última parte da matéria de FFVII.
Detalhes: você poderá invocar Ifrit, o demônio de fogo, que faz a técnica Jigoku no Kaen (Fire of Hell), um ataque baseado no elemental do Fogo e que custa 34 MP.

Shiva (Shiva)
Obs.: esta Materia você obteve na edição Nº19, ao salvar Priscila fazendo respiração boca-a-boca, mas, assim como a Materia Ifrit, faltou sua explicação nesta mesma edição. Confira agora seus detalhes.
Detalhes: você poderá invocar Shiva, a rainha do gelo, que faz a magia Diamond Dust, um ataque baseado no elemental do Gelo. Custa 32 MP para invocar Shiva.

Bahamuuto Reishiki (Bahamut Zero)
Detalhes: esta Materia dá a habilidade de invocar a última e mais poderosa forma do Bahamut, que entra na órbita do planeta e faz a magia Terra Flare, mandando uma super rajada de fogo que acerta todos os inimigos, exagerado. São 180 MP para invocar este poderoso dragão de seis asas.

Tyupoon (Chupon)
Detalhes: você poderá invocar Chupon, o amigo rosado de Ultros em FFIII (americano). Ele faz a magia Tenchi Houkai (Collapse of Heaven and Earth) desferindo seu famoso bafo e trocando o céu pela terra, então os inimigos caem e tomam um dano enorme. Este ataque é baseado nos elementais do Fogo, Gelo, Trovão e Terra e custa 160 MP.

Naitsu obu Raundo (Knights of the Round)
Detalhes: esta é mais poderosa magia de invocação de FFVII. Você invoca o próprio Rei Arthur e os 12 Cavaleiros da Távola Redonda. Cada um deles faz um ataque devastador em todos os inimigos com a técnica Ultimate End. Causa mais de 90 mil de dano em todos os inimigos e custa 250 MP.

Masutaa Shoukan (Master Summon)
Detalhes: assim como a Master Magic, você tem acesso à todas as invocações em apenas uma Materia. Todas as invocações e seus respectivos custos continuam os mesmos. Esta Materia não tem nível, ou seja, não é necessário evoluí-la.

ROXAS

HP MP Irikae (HP MP Swap)
Efeito: esta Materia troca o HP pelo MP do personagem equipado, ou seja, você poderá ter um MP de até 9999, mas em troca, terá um HP de, no máximo, 999.

SenseiKoogeki (Advance Attack)
Efeito: com esta Materia equipada, suas chances de ter a iniciativa em uma batalha serão maiores. Quanto maior o nível, melhores serão as suas chances de atacar primeiro. No nível máximo, suas chances serão de 48%.

TekiYose (Enemy Attract)
Efeito: com esta Materia, o número de batalhas aleatórias será maior. No nível 1, você enfrentará 1,5 vezes mais batalhas e no nível 2 você terá que enfrentar o dobro de batalhas. Útil quando você estiver precisando de experiência, dinheiro ou AP.

Supiido (Speed)
Efeito: esta Materia melhora a velocidade do personagem equipado em 10% por nível (começa com 10% e vai até 50%).

Keikenchi Appu (Experience Up)
Efeito: esta Materia aumenta a quantidade de experiência ganha pelo personagem equipado por batalha. No nível 1 o personagem ganha 1,5 vezes mais experiência e no nível 2 ele recebe o dobro de experiência (bem parecido com o Exp. Egg de FFIII americano).

TekiYoke (Enemy Dodge)
Efeito: com esta Materia, o número de batalhas aleatórias será menor. No nível 1, você enfrentará metade das batalhas e no nível 2 você terá que enfrentar apenas 1/4 das batalhas.

Giru Appu (Gil Up)
Efeito: esta Materia aumenta a quantidade de grana ganha por batalha. No nível 1 você ganha 1,5 vezes mais gil e no nível 2 você recebe o dobro de grana.

SubeteZentaika (Everything Affect All)
Efeito: esta Materia tem o mesmo efeito da Materia azul Zentaika, só que esta aqui afeta todas as outras Materias que o personagem estiver usando. Ela afeta também os ataques normais e as Materias amarelas, ou seja, tudo que o personagem faz, afeta todos os alvos.

AMARELAS

W Aitemu (W-Item)
Efeito: com este comando, seu personagem poderá usar 2 itens seguidos em um mesmo turno.

Zentai Giri (Slice Everybody)
Efeito: no nível 1 você ganha o comando Zentai Giri (que substitui o comando ataque), que ataca todos os inimigos; no nível 2 você ganha o comando Iainuki (que também substitui o comando ataque) e mata instantaneamente um inimigo virado para o seu personagem, mas os monstros imunes à morte instantânea não são afetados.

Monomane (Mimic)
Efeito: este comando imita a última ação feita por um personagem do seu grupo. Você não pode imitar Limit Breakers de outros personagens, mas dá para imitar o seu próprio. Se o personagem anterior usou uma magia com gasto de MP, por exemplo, você vai imitar a mesma ação mesmo sem ter a Materia verde equipada e também sem gasto de MP.

W Shoukan (W-Summon)
Efeito: permite que seu personagem use 2 magias de invocação seguidas em um mesmo turno.

W Mahou (W-Magic)
Efeito: este comando tem a mesma função de X-Magic em FFIII, ou seja, permite que o personagem equipado use duas magias em um mesmo turno.

Masutaa Komando (Master Comand)
Efeito: esta Materia permite que o personagem equipado use os seguintes comandos: Miyaburu, Henka, Ayatsuru, Nageru, Zeninage, Nusumu, Hissatsu e Monomane.

AZUIS

Tsuika Giri (Additional Slice)
Combinar com: qualquer Materia verde, vermelha ou amarela.
Obs.: esta não é uma Materia ganha nesta edição, na verdade, você poderia ter ganho ela na edição passada, no início do segundo CD, mas por uma mancada, ficou faltando mencionar a localização desta Materia. Você poderá encontrá-la próxima ao lago congelado de Village of Glacier Lodge (última foto da segunda coluna na página 36 da edição passada).
Efeito: sempre que o personagem usar a Materia combinada, ele vai fazer um ataque comum adicional. Cuidado, não combine com uma magia de cura, pois quando você for curar um personagem de seu grupo, vai acabar atacando ele em seguida.

Mahou Midariuchi (Random Magic Strike)
Combinar com: qualquer Materia verde ou vermelha.
Efeito: quando combinada com uma Materia verde, a magia será feita 4 vezes em alvos aleatórios. Se for uma magia de ataque, será feita 4 vezes em inimigos aleatórios; se for uma magia de cura, será feita 4 vezes aleatóriamente em seus personagens; se for uma magia que visa alvos múltiplos, ela será feita 4 vezes em todos os alvos. Para Materias verdes, o gasto de MP necessário para fazer a magia é o mesmo, mas se você combinar com uma Materia vermelha, deverá ter MP suficiente para invocar a criatura desejada 4 vezes.

Fainaru Atakku (Final Attack)
Combinar com: qualquer Materia verde, vermelha ou amarela.
Efeito: esta Materia vai usar automaticamente a Materia combinada com ela quando o personagem equipado morrer. Além de poder fazer um ataque final no inimigo, há outros usos bem úteis para esta Materia: se você combinar com uma Sosei, quando o personagem morrer, ele automaticamente vai usar a magia Life e vai voltar à vida. Se a Materia combinada tiver mais de um efeito (três magias diferentes na mesma Materia, por exemplo), o comando usado será o de maior nível. Quanto maior o nível desta Materia, maior o número de vezes ela poderá ser usada em uma mesma batalha.

まほうカウンター Mahou Kauntaa (Magic Counter)

Combinar com: qualquer Materia verde ou vermelha.
Efeito: tem um efeito parecido com a da Materia roxa Counter, mas o contra-ataque é feito com a magia ou invocação da Materia combinada com ela. Se a Materia combinada tiver mais de um efeito (três magias diferentes na mesma Materia, por exemplo), o comando usado será o de maior nível. Se você combinar com uma Master Mahou ou Master Shoukan, a magia ou invocação usada no contra-ataque será aleatória. Quanto maior o nível desta Materia, melhores serão as chances de contra-ataque.

ふいうち Fuiuchi (Surprise Attack)

Combinar com: qualquer Materia verde, vermelha ou amarela.
Efeito: sempre que uma batalha se iniciar, antes que qualquer um se mova, esta Materia faz com que o personagem equipado ative a Materia combinada com ela. Se você combinar com uma Honoo, por exemplo, ao iniciar a batalha, o personagem vai fazer uma magia Fire em um inimigo antes de qualquer ação. Quanto maior o nível da Materia, melhores são as chances de fazer um ataque inicial.

コマンドカウンター Komando Kauntaa (Command Counter)

Combinar com: qualquer Materia amarela.
Efeito: funciona de forma similar à Materia Mahou Counter, só que ela contra-ataca com o comando combinado. Ela não funciona com Materias amarelas que mudam o comando de ataque. Se você combinar com uma Master Command, o comando utilizado será aleatório. Quanto maior o nível desta Materia, melhores serão as chances de contra-ataque.

Rocket Town

Após a seqüência do submarino, você descobre que outra Huge Materia foi colocada num avião e levada para Rocket Town. Rufus planeja colocar a Huge Materia no foguete para destruir o meteoro. Vá para Rocket Town, derrote Lewde, suba no foguete e pegue a última Huge Materia.

Vá com a Highwind até Rocket Town, a vila de Cid.

Siga para os fundos da vila, onde está o foguete, enfrente umas batalhas com guardas, Cid entra no seu grupo se ele já não estiver e finalmente você encontra Lewde, dos turcos.

Detone rapidamente os dois guardas com alguma magia poderosa que acerta todos os inimigos, depois concentre todos os seus ataques em Lewde, ele poderá se curar em torno de 1100 HP, portanto fique esperto.

Os mecânicos conseguiram reparar o foguete e ativaram o piloto automático, mas Cid resolve destivar o processo e pilotar o foguete. O processo de lançamento é incrível.

Cloud diz que a Huge Materia é indispensável para destruir Sephiroth e resolve recuperá-la. Suba até o compartimento onde ela está e você deverá desvendar um código em 3 minutos para pegar a Huge Materia. Basta apertar os botões ○, □, X, X nesta exata ordem e você vai pegar a tal Materia.

Um tanque de ar explode e Cid fica preso, Sheila, que estava reparando e verificando todo o foguete, chega e ajuda a tirar o metal de cima de Cid.

Todos seguem para a cápsula de escape e são ejetados antes da colisão do foguete com o meteoro.

O foguete colide com o meteoro, mas, sem a Huge Materia, apenas um pedaço do meteoro é destruído, todos na terra perdem a esperança.

Já de volta à Highwind, todos se reúnem e Red diz para visitar Boogen Hagen.

Cosmo Canyon

Encontre com Boogen Hagen, entregue as Huge Materias para ele e parta para Ancient City.

Boogen pede para todos se reunirem. Ele fala também sobre a missão de Aerith, Cloud pergunta se eles poderiam fazer o que só Aerith poderia: destruir Sephiroth e impedir o meteoro de colidir com a terra, mesmo não sendo Setora. Boogen fala para seu grupo ir para a Ancient City para obter mais informações.

Antes de partir, Cloud acha melhor deixar as 4 Huge

Materias num lugar seguro, Boogen diz que ele pode deixar no observatório. Encoste na Huge Materia azul e você terá 3 opções, escolha a primeira e, se você já tiver os dois primeiros Bahamuts (as Materias vermelhas), você conseguirá a Materia vermelha Bahamut Reishiki, a mais poderosa forma do lendário dragão. As outras Huge Materias você só poderá utilizar mais tarde.

Ancient City

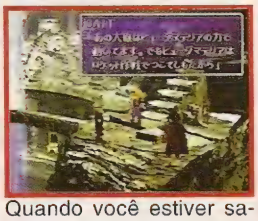
Veja a imagem de Aerith e a teoria de Boogen sobre a magia Holy. Quando sair, você descobre o terceiro Weapon Monster.

Caso você tenha se esquecido, aqui é a Ancient City. Ao chegar aqui, siga pelo caminho da esquerda.

Boogen tenta ouvir a voz das almas dos Setora, eles apenas dizem que você deve procurar pela Holy. Boogen explica que Holy é a mais potente magia branca, o contrário da Meteo. Quando o planeta ouvir suas orações, ele vai usar a magia Holy e o meteoro, os Weapon e talvez até os seres humanos serão destruídos, cabe ao planeta decidir o que é mal e será destruído e o que é bom permanecerá. Boogen diz que o único jeito de conseguir a Holy é recuperando a White Materia, aquela que pertencia à Aerith e caiu na água quando ela morreu. Há algumas inscrições no altar, que dizem algo sobre uma chave, Boogen diz para você conseguir um artefato, que se localiza onde a luz não chega.

Talvez você não saiba, mas você já tem o artefato que Boogen procura, é aquele bastão que você pegou com o submarino numa caverna escura no fundo do mar. Entregue o bastão para Boogen e ele vai encaixar num buraco no chão, que abre uma fenda no teto, liberando uma enorme quantidade de água, que forma uma verdadeira cachoeira no centro da sala.

A água forma uma imagem de Aerith, mostrando quando ela morre e a White Materia cai. Cloud percebe porque Aerith dizia que ela poderia parar Sephiroth e diz que a morte dela não será em vão. Mas eles não entendem porque a magia Holy não se manifestou quando Aerith rezou e a White Materia brilhou com uma intensa luz verde, algo deve estar bloqueando a Holy.



Quando você estiver saindo, Cait telefona para você, informando que o canhão de Junon foi transportado para Midgar.

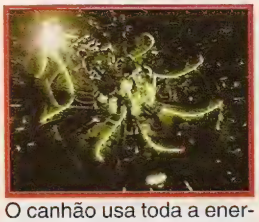
Em seu local original, o canhão era alimentado pelas Huge Materias, agora ele foi ligado em cada um dos reatores Makou da cidade de Midgar. Rufus planeja matar Sephiroth usando o canhão.

Dentro da Shin-Ra, Rufus diz que cabe a Reeve, Chefe da Divisão de Desenvolvimento Urbano, regular a saída dos reatores e ele, relutante, concorda (para sua surpresa, Reeve é Cait Sith. Cait é apenas um robô que foi mandado para o grupo de Cloud para espionar. Agora ele age como um contra-espião, obtendo valiosas informações sobre a Shin-Ra para Cloud. Ele serve como um transmissor, permitindo que Cloud ouça as vozes de Scarlett, Heidegger e Rufus. Mas ele ainda não revelou sua verdadeira identidade a Cloud). Scarlett foi quem deu a idéia de usar a energia Makou para alimentar o canhão, ela diz para usar energia total. Rufus pensa que o meteoro só existe porque Sephiroth existe, então ele resolve usar o canhão para destruir Seph.

Um Weapon Monster aparece repentinamente, causando o pânico. Cloud decide tentar fazer algo para impedir o monstro de atacar a cidade de Midgar.

Pouse a Airship próximo a Midgar e espere que o Weapon chegue perto.

Cloud e seu grupo preparam-se para lutar contra o Weapon, mas ele apenas ignora e passa direto. Cait telefona e fala para que eles saiam imediatamente, pois o canhão está para disparar.

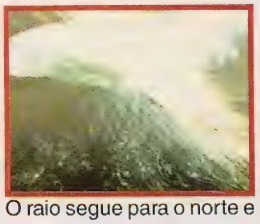


O canhão usa toda a energia concentrada nos reatores Makou de Midgar, esgotando a energia da cidade.

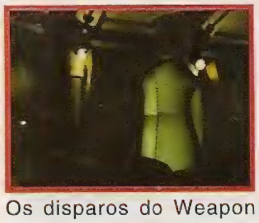
O visual do disparo é impressionante, o tiro é tão forte que os vidros do edifício da Shin-Ra se quebram.

O Weapon contra-ataca com uma super rajada de raios contra a cidade de Midgar.

O raio simplesmente atravessa o monstro, matando-o instantaneamente, mas o raio não pára.



O raio segue para o norte e chega na barreira feita na Terra Prometida, a colisão é forte e a barreira cede à força intensa da rajada.



Os disparos do Weapon Monster chegam à Midgar, os cidadãos entram em pânico. Rufus, que está no último andar do edifício da Shin-Ra, o lugar mais alto de Midgar, apenas observa a aproximação dos raios, sem fazer nenhum esforço para salvar sua vida. Os raios acertam o último andar do edifício, matando Rufus.

Se você tentar sobrevoar a cratera da Terra Prometida, uma cena dentro da Shin-Ra será mostrada. Reeve diz para Scarlett e Heidegger que o canhão está fora de controle e poderá explodir se não for parado. Ele descobre que o responsável é Hojo, que mesmo sabendo que a explosão pode destruir Midgar, continua com seu experimento. Usando Cait, Reeve diz para Cloud ir para Midgar e impedir Hojo. Barett percebe que Cait é Reeve, pois ele usa duas maneiras de falar para não ser descoberto, mas agora ele está confuso e começa a usar os modos de forma trocada. Scarlett e Heidegger não concordam com Reeve quando ele diz que Cloud virá para impedir Hojo, e chamam os guardas para prende-lo.

Antes de ir para Midgar, ajudar Reeve e impedir Hojo, siga para Cosmo Canyon. Siga para a direita da vila e suba uma enorme escada para chegar nesta loja, vá por trás da loja...

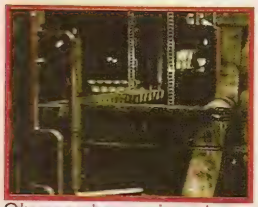
...e você vai conseguir um pacote com um Elixir e um Magic Up no chão e uma Materia verde Full Cure.

Midgar

Vá pelo subterrâneo de Midgar e chegue até Hojo, para acabar com ele de uma vez por todas.

Sobrevoe a cidade de Midgar com a Highwind e seus personagens vão pular de pára-quedas, pois as ruas e todas as entradas da cidade estão bloqueadas por soldados. Ao chegar num beco, salve seu progresso e entre no subterrâneo da cidade.

Logo no início, vá para cima e depois para a direita, quando você chegar num lugar sem saída, dá para pegar dois baús, o da esquerda tem um Elixir e o da direita tem um Last Elixir. Volte para o início e desça a escada.



Chegando aqui, suba a enorme escada à esquerda.

Pegue um bracelete aqui e volte.

Agora siga para a direita, depois vá pela esquerda, suba mais uma escada e entre num tubo.

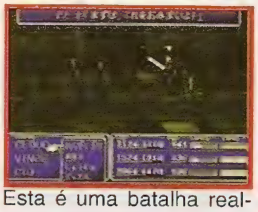
Nesta área, pegue um Elixir no baú da direita, desça a escada e entre pelo tubo da direita.

Você ainda vai encontrar uma arma para Cait e outra para Barett neste baú, agora volte.

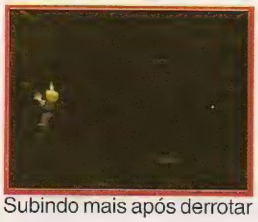
Voltando para esta área, entre pela passagem e você vai parar numa linha de metrô.

Ao invés de subir, desça. Depois de algumas telas para baixo, você vai achar um baú com um Power Up, desça mais e você encontrará um baú com um Guard Up, continue descendo. Na próxima área com baús, o da direita tem um Mind Up e o outro tem um Magic Up. Desça mais e, na última tela, você encontrará uma Materia amarela W-Item. Agora suba até chegar na tela inicial.

Suba mais uma tela e você encontrará os turcos, escolha a primeira opção e você terá que enfrentá-los mais uma vez.



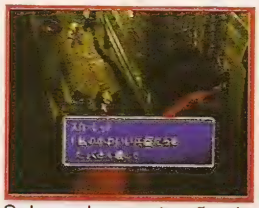
Esta é uma batalha realmente difícil. Primeiramente, use Haste e Wall nos seus personagens. Os ataques dos turcos podem tirar uma quantia de energia impressionante, procure manter seus personagens curados. Deixe seu personagem mais forte e resistente equipado com a Materia vermelha Phoenix, se os outros personagens de seu grupo morrerem, use Phoenix para ressuscitá-los. Use magias fortes que acertam múltiplos inimigo, como a Ultima e a Meteo.



Subindo mais após derrotar os turcos, você encontrará um dos personagens de seu grupo, siga pela direita, você encontrará mais um personagem na próxima área, suba mais uma tela e siga pela esquerda, suba a escada e vá para o edifício da Shin-Ra.

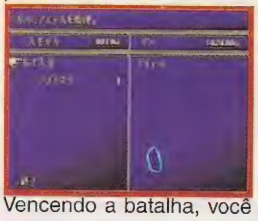
Vá para o elevador e suba para o 64º andar. Na máquina de refrigerantes, escolha a primeira opção e você vai ganhar um Mind Up.

Verifique este armário e você vai ganhar a melhor arma de Cait. Agora saia do edifício e volte para a linha de metrô. Desça três telas e siga pela esquerda.



Suba pela construção de ferro, você será atacado por um robô comandado por Heidegger e Scarlett.

Este chefe tem duas partes, a cabeça e o peito. Seus ataques, em geral, são fracos, apenas use ataques normais em uma das partes do chefe até detonar, depois repita com a outra parte.



Vencendo a batalha, você ganha a Ragnarok, uma espada para Cloud.

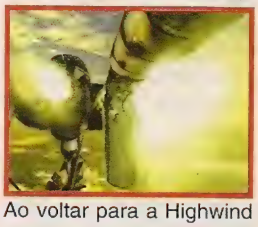
Nesta área há um Save Point e dois baús, o de cima tem um Bracelete e o outro tem um Elixir.

Com Barett no seu grupo, você poderá pegar este baú, que tem a melhor arma para Barett.

Finalmente você encontra Hojo. O cientista se nega a parar o processo de carregamento do canhão com a energia Makou, ele quer fornecer toda a energia para Sephiroth, seu filho. Hojo acabou de injetar células Jenova em seu corpo e diz que vai mostrar o resultado para você.

Ataque Hojo constantemente, depois de acabar com sua primeira forma, ele bebe um líquido e começa a adquirir formas de monstros. Use a técnica Magical Breath (com a Materia Teki no Waza equipada) nas próximas formas do chefe e cure seu grupo se necessário. Vencendo, você ganha um Power Up.

Faltam 7 dias para a colisão do meteoro com a Terra, você tem pouco tempo para derrotar Sephiroth e encontrar a Holy. Cloud tem seu motivo para enfrentar Sephiroth, a vingança por seu passado. Cloud pergunta aos outros qual é o verdadeiro objetivo de cada um em enfrentar Sephiroth, ele recomenda que todos voltem para quem eles amam para achar o verdadeiro significado da próxima batalha, a batalha contra Sephiroth. Cloud e Tifa não têm para onde voltar e estão decididos a enfrentar a batalha, os dois passam a noite conversando numa colina, esperando pelos outros, na incerteza de que eles voltarão.



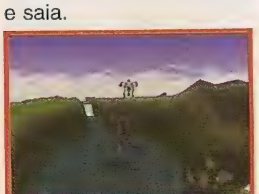
Ao voltar para a Highwind no outro dia, Cloud e Tifa percebem que todos estão de volta, determinados a enfrentar Sephiroth para salvar o planeta e todos aqueles que eles amam. Cid ativa um sistema secreto que turbina a Highwind e então a Airship segue para o norte, na direção da Terra Prometida.

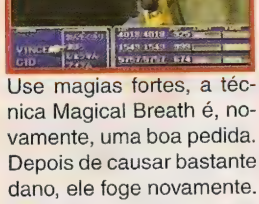
É hora de inserir o terceiro e último CD.

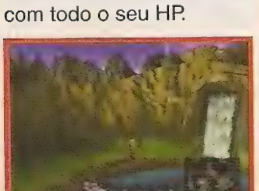
Derrotando o Atma Weapon

Não vá direto para a última fase, encontre o Atma Weapon e detone-o. Dá também para pegar itens para Vincent.

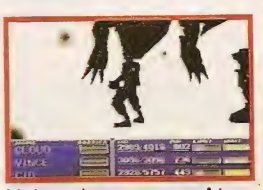
Chegando aqui, não desça para a última fase, volte para dentro da Highwind e saia.

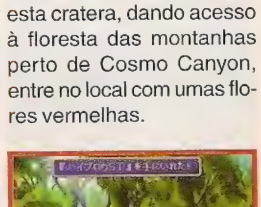

Sobrevoando este local, no primeiro continente, você vai encontrar o Atma Weapon, aquele que você já enfrentou em Mideel. Vá de encontro a ele para enfrentá-lo.

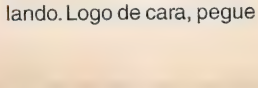

Use magias fortes, a técnica Magical Breath é, novamente, uma boa pedida. Depois de causar bastante dano, ele foge novamente. Este chefe é como o Doom Gaze de FFIII (americano), você causa bastante dano e ele foge, mas o HP dele não é recuperado. Você deve enfrentá-lo até acabar com todo o seu HP.


Enquanto você não encontra o Atma Weapon novamente, coloque Vincent no seu grupo, pegue o submarino e vá até esta cachoeira.

Lembra-se que na edição passada nós dissemos que você pegaria dois itens aqui mais tarde, pois agora é a hora. Entrando aqui com Vincent, você ganhará a melhor arma para ele e o seu Limit Breaker level 4, o Chaos.

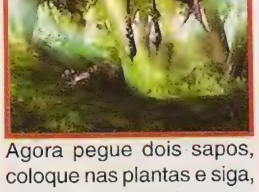

Voltando para o Atma Weapon. Após cada derrota ele some por um tempo e depois aparece novamente. Quando você encontrá-lo, bata com a Highwind nele algumas vezes e então ele vai seguir para um local e ficar sobrevoando. Depois de enfrentá-lo mais algumas vezes, ele vai parar sobre Cosmo Canyon. Equipe-se com uma Teki no Waza, antes de morrer, o Atma Weapon faz a magia Shadow Flare, se você sobreviver, vai aprender esta excelente magia. Vencendo, você vai ganhar a espada Atma Weapon para Cloud, a melhor arma para ele, mas sem crescimento de Materia.

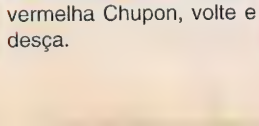

Ao morrer, o Atma Weapon colide com o chão e abre esta cratera, dando acesso à floresta das montanhas perto de Cosmo Canyon, entre no local com umas flores vermelhas.


Nesta área, você pode pegar os sapos que estão pulando. Logo de cara, pegue um dos pequenos, vá até esta planta carnívora, aproxime-se o máximo possível e solte o sapo, você vai ganhar a arma Hi-Blow ST para Vincent.

Agora pegue os outros sapos e coloque-os nestas plantas, elas engolem os sapos e funcionam como plataforma, permitindo que você passe. Antes de passar para a próxima tela, pegue uma arma para Red XIII.

Agora pegue um sapo e deixe-o nesta planta, suba e fique sobre ele. Quando a planta engolir o sapo, você será arremessado para cima, pegue o item preto, desça e jogue-o na planta carnívora da esquerda, você poderá pegar a Materia amarela Zentaigiri que está no chão. Se errar, basta apertar o botão □ para voltar e tentar novamente. O outro item desta tela você vai pegar depois.


Agora pegue dois sapos, coloque nas plantas e siga, você será mandado para o alto das árvores. Lá em cima, se você seguir pela esquerda, dá para pegar o bracelete Minerva Breath (que só pode ser equipado em mulheres), que é aquele item da tela anterior.

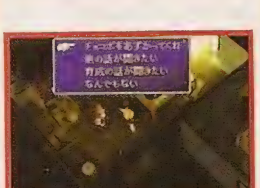

Seguindo pela direita e chegando aqui, suba por este galho, vá para a direita e você vai conseguir a Materia vermelha Chupon, volte e desça.

Agora faça o seguinte: pegue um sapo, coloque-o na planta da direita, suba e pegue o item preto, jogue-o na planta carnívora, pegue o outro sapo, coloque-o na planta da esquerda, vá rapidamente para a esquerda, pegue um sapo e coloque-o dentro da árvore, ele vai virar um sapão, pegue-o novamente e volte bem rápido antes que a planta engula o outro sapo, agora coloque o sapão na planta da direita e fique sobre ele, a planta vai cuspir o sapão e você será mandado para a direita, entre na caverna.

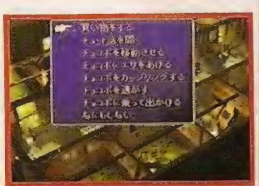
Nesta caverna você consegue a arma Apocalypse para Cloud (ela tem três espaços para Materia com crescimento triplo e baixo ataque), mais adiante tem um Elixir e a saída da floresta dos sapos.

Criando Chocobos

Chegou a hora de você passar um bom tempo criando Chocobos para conseguir ótimas Materias, siga passo-a-passo para não se confundir.


Primeiramente, vá para a Chocobo Farm e fale com este velho na casa da esquerda. Você poderá alugar os estábulos permanentemente, cada um custa 10 mil gil, escolha a primeira opção para alugar um estábulo. Dá para alugar até 6 estábulos, alugue no mínimo três.

Agora você terá que caçar Chocobos, equipe-se com a Materia roxa Chocobo Yose e vá para este local com pegadas de Chocobo próximo ao deserto da Gold Saucer. Pegando um Chocobo, desça dele e escolha a primeira opção para mandá-lo para a fazenda. Mande 4 Chocobos para lá.


Voltando para a fazenda, os quatro Chocobos que você mandou para lá, estarão no cercado do lado de fora. Entre no celeiro e fale com o cara do meio, ele vai dar um monte de opções. A primeira é para comprar itens (inútil), a segunda é para perguntar sobre vários tópicos relacionado aos Chocobos (inútil), a terceira é para colocar Chocobos do cercado para o estábulo (útil), a quarta é para alimentar Chocobos (um pouco últil), a quinta é para cruzar Chocobos (super útil), a sexta é para soltar um Chocobo do estábulo, ou seja, deixar ele ir embora e perde-lo para sempre (um pouco útil), a sétima é para andar em um Chocobo de um dos estábulos (últil) e a última é para sair.

Escolha a terceira opção para colocar os Chocobos que você mandou para o cercado para um dos estábulos. São cinco tipos de Chocobos amarelos diferentes, você percebe a diferença pela posição deles. O tipo 1 está de cabeça baixa e andando, o tipo 2 está de cabeça alta e parado, o tipo 3 está de cabeça alta e andando, o tipo 4 está de cabeça alta e correndo e o tipo 5 está com a cabeça para frente e correndo super rá

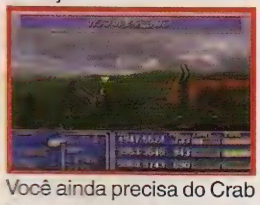
pido. Os dois primeiros tipos são inúteis, se tiver algum deste tipo, dispense-o com a segunda opção. Você terá que pegar um Chocobo do tipo 3, escolha a primeira opção e você poderá conferir o sexo do Chocobo (circulado na foto) escolhido antes de pôr um nome nele. Confira a tradução para o sexo dos Chocobos:

♂ **Macho**

♀ **Fêmea**

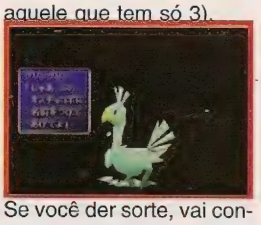
Na hora de nomear o Chocobo, faça o seguinte: coloque o sexo do Chocobo seguido pelo tipo dele, por exemplo, se for um tipo 3 macho, coloque MACHO 3. Se você não conseguiu um Chocobo tipo 3, volte para o local perto da Gold Saucer até conseguir. Depois de conseguir um chocobo tipo 3, você precisa de um tipo 4.

Para conseguir Chocobo tipo 4, vá para a área próxima a Mideel. Certifique-se que o Chocobo tipo 4 que você pegar é do sexo oposto ao Chocobo tipo 3 que você já tem.

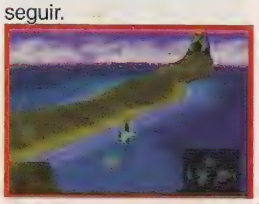


Você ainda precisa do Crab Egg para cruzar os Chocobos. Vá para o continente norte, próximo à Bone Village. Equipe uma Materia Nusumu e enfrente algumas batalhas. Ao enfrentar um dragão vermelho, roube o Crab Egg, depois derrote-o ou simplesmente fuja. Repita mais duas vezes para ficar com 3 Crab Eggs e volte para a fazenda.

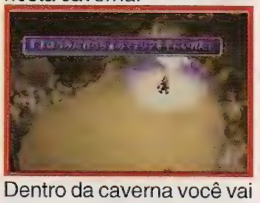
Salve seu progresso antes de entrar na fazenda. Vá para o celeiro, fale com o cara do meio e escolha a quinta opção para cruzar os seus Chocobos. Escolha os Chocobos de Tipo 4 e 3 de sexos opostos, mais um menu vai aparecer para você escolher o alimento que será dado ao filhote, escolha o Crab Egg (o antepenúltimo, aquele que tem só 3).



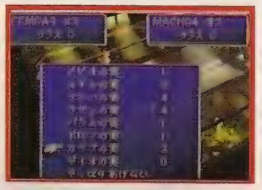
Se você der sorte, vai conseguir um Chocobo azul (não se esqueça de conferir o sexo dele). Se não conseguir, resete o video game e tente novamente até conseguir.



Fale com o cara do celeiro e escolha a penúltima opção para dar um rolê com o seu Chocobo azul. Ele pode atravessar rios e áreas claras do mar. Você pode entrar com ele na Highwind e levá-lo a qualquer parte do mapa. Vá para a área de Mideel e suba até chegar nesta caverna.



Dentro da caverna você vai conseguir a Materia azul Mahou Midariuchi.

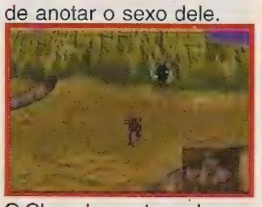


Agora você terá que conseguir mais um Chocobo tipo 3 e outro tipo 4, ambos de sexo oposto aos que você utilizou para conseguir o Chocobo azul, ou seja, para conseguir o azul você utiliza um macho tipo 3 e uma fêmea tipo 4, agora você precisa de uma fêmea tipo 3 e um macho tipo 4. Lembre-se que Chocobo tipo 3 você consegue perto da Gold Saucer e Chocobo tipo 4 próximo a Mideel. Agora cruze os seus Chocobos usando o Crab Egg. Não se esqueça de salvar o seu progresso antes do cruzamento e, se não conseguir o Chocobo verde, tente novamente. Certifique-se também de que o Chocobo verde que nascer, seja do sexo OPOSTO ao do seu Chocobo azul, se não for, tente novamente até dar certo.

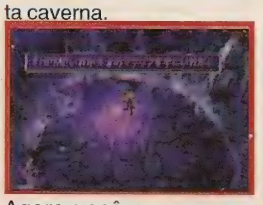
O chocobo verde pode cruzar montanhas. Leve-o até a área de Uutai e entre nesta caverna.

Na caverna você consegue a Materia amarela Monomane.

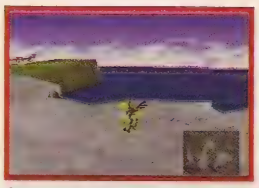
Agora volte para a fazenda, salve seu progresso antes de entrar e cruze os seus Chocobos azul e verde usando o seu último Crab Egg. Pode acontecer de você não poder ainda cruzar os seus Chocobos, se isso acontecer, é porque ele ainda é muito novo, saia com ele e dê uma volta por um bom tempo antes de voltar. Cruzando os dois, você deve ganhar um Chocobo preto, lembre-se de anotar o sexo dele.



O Chocobo preto pode cruzar rios e montanhas. Vá com ele até a área próxima a Costa del Sol e entre nesta caverna.



Agora você consegue a Materia roxa HP MP Irikae.



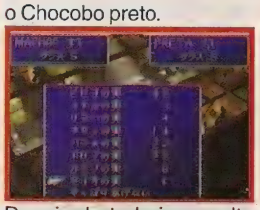
Agora começa a jornada para conseguir o último tipo de Chocobo. Como o seu Chocobo preto ainda é muito novo, aproveite para ir com ele até o continente norte para pegar um Chocobo do tipo 5. É muito raro conseguir um Chocobo deste tipo e você provavelmente terá que voltar aqui algumas vezes, lembre-se ainda de que o Chocobo tipo 5 que você pegar deve ser do sexo oposto ao seu Chocobo preto.

Depois de conseguir o Chocobo tipo 5 desejado, vá com a Highwind até esta ilha que fica a leste do mapa. Enfrente algumas batalhas na floresta.

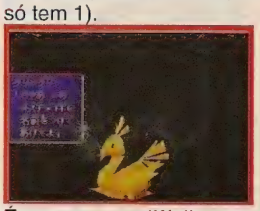
Você lutará contra uns Goblins vestidos de soldados. Equipe-se com uma Materia Nusumu e roube o item Zeio Egg, é difícil conseguir roubar com sucesso, você terá que tentar várias vezes até conseguir.

Antes de cruzar para conseguir o melhor Chocobo, você terá que deixar os seus Chocobos preto e tipo 5 no nível S. Para isso, alimente-os bastante na Chocobo Farm, depois vá para a Gold Saucer e entre no Chocobo Square, onde ocorrem as corridas de Chocobo. Fale com esta garota e escolha a primeira opção, depois escolha o Chocobo que vai correr (primeiro escolha o tipo 5), agora escolha a primeira opção novamente para confirmar e finalmente escolha o tipo de pista, curta (primeira opção) ou longa (segunda opção), escolha a longa que evolui o Chocobo mais rápido.

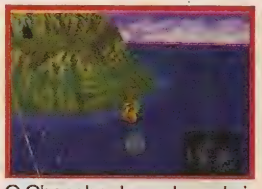
Para vencer as corridas, use a manha explicada na Gamers Nº 19 (e reeditada na errata da edição 20). Vencendo várias corridas seguidas, você vai evoluindo seu Chocobo até chegar no nível S. Depois de deixar o seu Chocobo tipo 5 no nível S, faça o mesmo com o Chocobo preto.



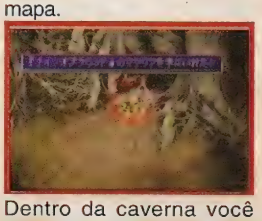
Depois de tudo isso, volte para a fazenda e salve seu progresso antes de entrar. Cruze os chocobos tipo 5 e preto, ambos em nível S, escolhendo como alimento o Zeio Egg (o penúltimo, que só tem 1).



É um pouco difícil, mas depois de algumas tentativas você vai finalmente conseguir o Chocobo dourado.



O Chocobo dourado pode ir para qualquer lugar do mapa. Vá até uma ilha secreta que não está indicada no mapa, ela fica próxima ao extremo nordeste do mapa.

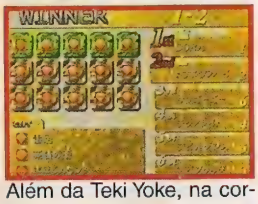


Dentro da caverna você consegue a última e mais poderosa (mais exagerada também) Materia de invocação, a Knights of the Round.

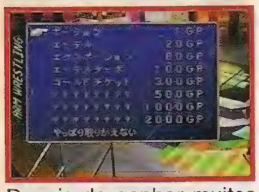
Passatempos e prêmios em Gold Saucer

Antes de terminar o jogo, ainda tem algumas coisas boas para conseguir na Gold Saucer.

Vá para o Chocobo Square e corra com seu Chocobo dourado. Dá para ganhar muitos prêmios e ainda desenvolver o Chocobo até o level S. Note que você tem 3 possibilidades de prêmios por corrida, na foto, o melhor prêmio é a Materia roxa Teki Yoke.



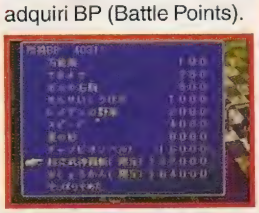
Além da Teki Yoke, na corrida de Chocobos, você ainda pode ganhar as Materias Mahou Counter, Fuiuchi, Counter e o acessório Hermes Shoes (que deixa o personagem equipado com o Status Haste). Para acelerar as coisas, escolha sempre a pista mais curta. Após fazer o seu Chocobo dourado ficar no level S, corra mais algumas vezes e você será presenteado com 5 itens, entre eles um Hermes Shoes e uma Materia Counter.



Depois de ganhar muitos itens e GPs (a unidade monetária exclusiva de Gold Saucer), vá para o Wonder Square e você poderá trocar GPs por itens. O 1º é Potion, o 2º é Ether, o 3º é X-Potion, o 4º é Ether Tab, o 5º é o Gold Ticket (aquele que você pode comprar na entrada do parque por 30 mil gil e que dá acesso permanente a Gold Saucer), o 6º é um Crab Egg (aquele usado para cruzar Chocobos), o 7º é a Materia roxa Gil Up e o 8º é a Materia roxa Keikenchi Up.

Além de itens bons, você ainda pode se divertir muito na Gold Saucer. No Wonder Square tem várias atrações, como a descida de Snow Board e a perseguição de moto.

Vá para o Battle Square e fale com esta garota, pague 10 GP e você terá que enfrentar uma batalha com apenas um personagem e desvantagens progressivas. O melhor personagem é Cloud. Coloque uma Materia Ultima combinada com HP Kyushuu nele e também uma Monomane, não deixe de turbiná-lo com HP Up, MP Up, Magical, Lucky, Kabau (não equipe as Materias Counter e/ou Mahou Counter), equipe também uma Jikan e para garantir, equipe uma Kaifuku no level Master para curar se precisar, para evitar Status negativos, equipe o acessório Ribon. Na batalha faça o seguinte: logo de cara, use uma magia Haste para acelerar seu personagem, em seguida, faça a magia Ultima, isso deve matar os primeiros inimigos, agora espere pelo próximo turno e use o comando Monomane, isso vai fazer com que Cloud imite a última ação, ou seja, ele vai fazer mais uma magia Ultima, só que sem gasto de MP, repita até passar as 8 batalhas. Vencendo, você adquiri BP (Battle Points).

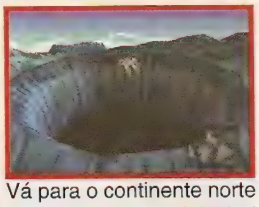


Vença batalhas até juntar uns 50 mil BP, então vá na máquina que está na parte de baixo da tela, você poderá trocar seus BP por itens. Compre o segundo item (250 BP, uma Materia roxa Teki Yose), o quarto (1000 BP, uma Materia roxa Sensei Koogeki), o sexto item (4000 BP, uma Materia roxa Speed) e nono (32 mil BP, o item que acessa o Limit Breaker level 4 para Cloud).

Agora batalhe novamente até juntar 65 mil BP, vá para a máquina e troque pelo décimo item (64 mil BP, uma Materia amarela W-Shoukan). Agora volte para batalhar novamente, só que desta vez vai estar bem mais difícil, em compensação, se você vencer, vai ganhar uma Materia azul Final Attack.

A batalha final

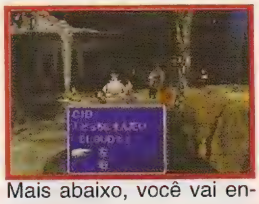
Agora chegou o momento decisivo do game, a hora de encontrar e acabar de uma vez por todas com Sephiroth para liberar a magia Holy e salvar o planeta. Vamos lá.



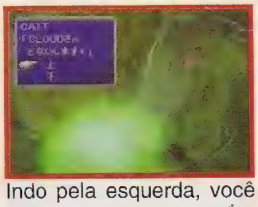
Vá para o continente norte e desça com a Highwind sobre a Terra Prometida.

Na primeira área da última fase, você encontra uma caverna que serve para voltar, desça em espiral e você vai encontrar um baú com um Save Crystal (que será útil logo mais) e outro com um Guard Up mais para baixo.

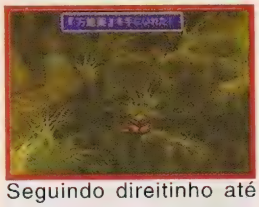
Agora vá para a esquerda, nesta área você pode subir pelas plataformas, basta apertar ○ quando aparecer uma mensagem. No baú da esquerda há um Power Up, por trás da parede há uma Materia azul HP Kyushuu, no baú logo abaixo há um Elixir e ainda há mais 3 baús nesta área, contendo Magic Up, Mind Up e Guard Up. Desça para a próxima área, nesta também é possível subir pelas plataformas, há também cavernas. Há 2 baús (um com Mind Up) e mais 3 baús dentro das cavernas (com Guard Up, Power Up e Last Elixir).



Mais abaixo, você vai encontrar todos os personagens do seu grupo e terá que definir o caminho que cada um vai seguir. O primeiro é Cloud, nós optamos por seguir para a esquerda (primeira opção), Vincent, Cid e Tifa também foram pela esquerda, todos os outros nós mandamos para a direita.

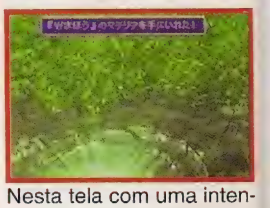


Indo pela esquerda, você vai sair numa área com duas cavernas e terá que definir novamente qual direção cada personagem vai tomar. Cloud, Vincent e Cid vão por cima (primeira opção) e Tifa vai por baixo. Se você seguir para cima dá para voltar.

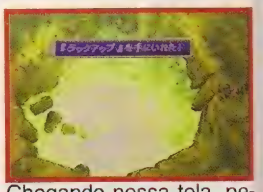


Seguindo direitinho até aqui, você vai parar nesta área, onde há 2 baús, o do meio tem um Magic Up.

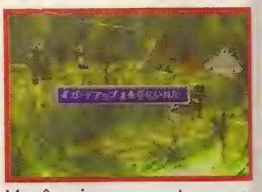
Na próxima tela há 3 baús, no de baixo tem um Imperial Guard (um bracelete) e no alto da tela tem uma Materia verde Shield.



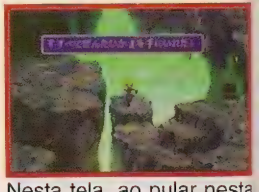
Nesta tela com uma intensa luz, há uma Materia amarela W Mahou na parte de cima da tela, próximo às folhas, e também uma Materia azul Command Counter na parte superior da luz. Aqui é um bom lugar para você usar o Save Crystal, este item faz um Save Point permanente, mas você não pode usar o PHS, só o Tent e Save.



Chegando nessa tela, pegue o Lucky Up no baú. Há duas cavernas no alto da tela, mas ainda não é possível entrar nelas. Vá para o local onde se forma uma espécie de escada.

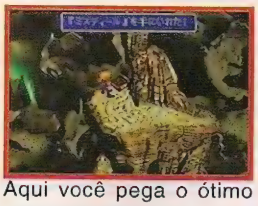


Você vai se encontrar com os outros personagens, que vão entregar o quê eles acharam. Agora você já pode seguir para a última batalha descendo pelas plataformas, mas ainda tem algumas coisas para se fazer. Siga pela esquerda e entre pela caverna pela qual Tifa saiu, no alto da tela.

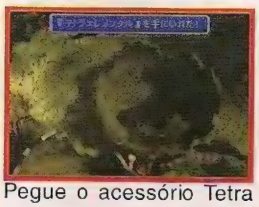


Nesta tela, ao pular nesta plataforma, fique apertando → +○ para pegar a Materia roxa Subete Zentaika, há mais 3 baús nesta tela, contendo um Speed Up, um Ether Tab e uma X-Potion.

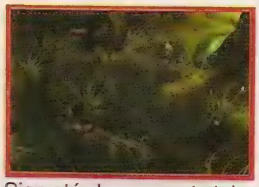
Você vai encontrar mais alguns baús vazios pelo caminho. Ao chegar nesta parte, siga para a direita.



Aqui você pega o ótimo bracelete Misteel.

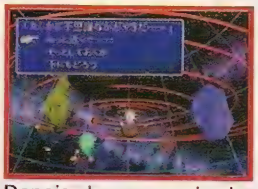


Pegue o acessório Tetra Elemental (absorve os ataques elementais Fogo, Gelo, Trovão e Terra) neste baú, nos outros baús há um Speed Up e dois Last Elixirs. A próxima tela é uma espécie de esqueleto gigante, apenas desça, você vai sair novamente na última tela, entre pela mesma caverna que Tifa saiu.



Siga até chegar nesta tela. Agora que você já tem todas as Materias comuns, isso mesmo, todas, chegou a hora de evoluí-las para conseguir mais 3 Materias especiais.

Você terá que deixar todas as Materias verdes e vermelhas e mais as amarelas Miyaburu, Henka, Ayatsuru, Nageru, Zeninage, Nusumu, Hissatsu e Monomane no nível Master (sempre que você evolui uma Materia até o nível Master, você ganha uma do mesmo tipo no nível 1). O melhor local para evoluir é aqui, pois os inimigos parecidos com potes e umas bolinhas saltitantes são os que dão mais AP ao serem derrotados. Enfrente batalhas até deixar as Materias necessárias em nível Master.

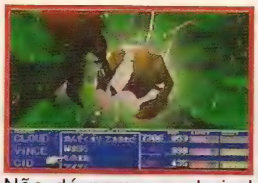


Depois de conseguir elevar as Materias até o nível Master, saia do estágio final e vá para o Cosmo Canyon. Entre no observatório de Boogen Hagen e vá para o planetário, onde estão as Huge Materias.

Verifique a Huge Materia vermelha, escolha a primeira opção e em seguida a primeira novamente, você vai trocar todas as Materias vermelhas de nível Master que você possuí por uma Master Shoukan. Faça o mesmo nas Huge Materias amarela e verde para obter a Master Mahou e Master Command.

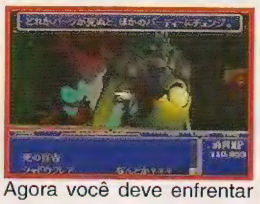
Acabou, agora você já tem todas as Materias do jogo. Volte para a última tela e desça pela escada de pedras flutuantes. Você ainda pode aprender a técnica Nantoka??? com uma Teki no Waza equipada, basta enfrentar um esqueleto de dragão e sobreviver a esta magia.

Nas profundezas da Terra Prometida, você encontrará a síntese de Jenova, uma criatura muito estranha que bloqueia o seu caminho.



Não dá nem pro cheiro! Use apenas uma Knights of the Round e a criatura morre na hora, sem nenhum problema.

Você finalmente encontra o local onde Sephiroth está, ele ainda esconde um truque na manga e prepara mais um chefe para você. Agora você terá que montar três grupos diferentes, monte grupos equilibrados e equipe boas Materias em todos, tanto de cura quanto de ataque.



Agora você deve enfrentar o chefe Reverse Sephiroth, que possuí várias partes diferentes para atacar. A técnica Nantoka??? é muito boa e outras magias bem fortes como Ultima e Meteo também podem ser usadas. Quando você destrói as uma parte, poderá para o outro grupo que está do outro lado (opção da esquerda), mude e também destrua as partes de lá. Fique destruindo as partes e mudando de grupo até derrotá-lo.

Agora você vai enfrentar Seraph Sephiroth, a última e mais poderosa forma do vilão, o último chefe de FFVII. Se você quiser matar ele rapidinho, basta usar uma Knights of the Round (incrivelmente ele não morre na primeira) e depois usar o comando Mimic para repetir a dose, matando-o de vez. Se não quiser, basta usar suas magias mais fortes e manter seus personagens curados. Sephiroth morre assim como Kefka morreu em FFIII e Zeromus em FFII, se despedaçando aos poucos.

Sephiroth ainda não morreu por completo, sua personalidade, aquela que controlava Cloud, continua viva, e ele faz uma viagem dentro de si mesmo para destruir Sephirtoh de uma vez por todas.

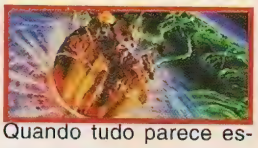
A batalha é simples, a barra de Limit se enche sozinha e você só deve confirmar o comando para que Cloud desfira o seu Limit Breaker de nível 4 (mesmo que você não o tenha conseguido) em Sephiroth. O vilão finalmente morre, juntando-se ao Lifestream.

Tudo começa a tremer na Terra Prometida, o local está para explodir e o terremoto torna-se cada vez mais intenso. A Highwind acaba caindo dentro do enorme poço e todos os personagens do seu grupo entram nela para uma fuga rápida. Em seguida tudo explode, mandando uma enorme quantidade de Lifestream pelos ares e a Highwind também voa nessa.

Para evitar que a Highwind se espatife no chão, Cid ativa um sistema de emergência que turbina a nave e salva todos.

A destruição de Sephiroth não parou o meteoro, que agora está sobre a cidade de Midgar e se aproximando cada vez mais, perto de colidir. A destruição é de arrasar, e o visual também.

A energia Holy finalmente intervém no processo e rodeia o meteoro, criando um campo de força. Mas isso não basta, o meteoro consegue atravessar a energia Holy e continua avançando para a terra.



Quando tudo parece estar perdido, feixes de Lifestream começam a surgir de todas as partes da Terra e a energia flui em direção ao meteoro. A energia Holy e o Lifestream se unem para evitar a destruição do planeta. No finalzinho, o rosto de Aerith aparece. Será que a Terra foi salva?

Após os créditos finais, mais uma cena aparece, mostrando 500 anos após o acontecimento. Red XIII e seus dois filhos (Red não era o último de sua raça?) aparecem correndo, depois aparece uma vista sobre a cidade de Midgar, em ruínas e coberta pela mata. Vários pássaros cruzam a tela, a vida continua na Terra. Quando a tela escurece, ouve-se o som da floresta e de crianças brincando, sinal de que a magia Holy permitiu que a raça humana continuasse sua vida na Terra. Maravilhoso, não?

FINAL FANTASY TACTICS™

INIGUALÁVEL

Na edição passada você já conferiu em primeira mão o mais novo sucesso da Square, o game que está virando mania, Final Fantasy Tactics. Além da avaliação do jogo, você conferiu também algumas dicas e manhas para ir se familiarizando com FFT. Agora, na matéria que você está lendo neste momento, você terá uma das matérias mais completas do mundo sobre FFT. Você vai ficar sabendo os requisitos para obter cada profissão do game, alinhamentos do zodíaco, tradução de todos os menus, dicas animais e as fichas mais completas do mundo de cada profissão, um verdadeiro show de detalhes. E não pára por aí, na próxima edição você confere as tabelas para as profissões restantes e mais dicas e manhas deste game alucinante.

TABELA PARA MUDANÇA DE JOB (PROFISSÃO)

Vamos explicar para você entender melhor a tabela para mudança de profissão. Há duas possibilidades para profissão inicial de um personagem, ele pode começar como Item User ou Apprentice. Vamos pegar como exemplo o Item User. Se você deixar um personagem com esta profissão e depois deixar evoluir até a profissão chegar no level 2 (atenção: o level de que estamos falando não é o level geral do personagem, que é evoluído com EXP, e sim o level da profissão, que é evoluído com JPs), as profissões Black Mage e White Mage vão estar disponíveis (mas apenas para o personagem que tenha a profissão Item User no level 2, os outros personagens não poderão acessar estas novas profissões, somente se você evoluir a profissão Item User deles até o level 2 também). Digamos que você escolha mudar o seu Item User de level 2 para White Mage, esta profissão ainda estará no level 1. Agora você enfenta batalhas até deixar o seu White Mage no level 3, a profissão Yin/Yang Mage estará disponível para este personagem. Você então evolui no tal Yin/Yang Mage até o level 4 e poderá acessar a profissão Speaker. Agora você evolui a profissão Speaker deste personagem até o level 5, então, se este personagem for do sexo masculino, ele vai ganhar a profissão Bard. Se você quiser que ele tenha a profissão Time Mage, terá que fazer a profissão Black Mage dele evoluir até o level 3 e para transformá-lo em um Summoner, evolua a profissão Time Mage até o Level 4. O mesmo funciona se você iniciar o personagem como um Apprentice, mas ele deverá ser do sexo feminino para conseguir a profissão Dancer. Há também profissões secretas, listadas logo abaixo da tabela. Para conseguir um Samurai, por exemplo, você precisa ter a profissão Knight no level 4, Monk no level 5 e Dragon Knight no level 2.

IMITATOR
(Apprentice ..... 8)
(Item User ..... 8)
(Elemental User ..... 5)
(Dragon Knight ..... 5)
(Talker ..... 5)
(Summoner ..... 5)

NINJA
(Archer ..... 4)
(Thief ..... 5)
(Elemental User ..... 2)

MATHEMATICIAN
(White Mage ..... 5)
(Black Mage ..... 5)
(Yin/Yang Mage ..... 4)
(Time Mage ..... 4)

SAMURAI
(Knight ..... 4)
(Monk ..... 5)
(Dragon Knight ..... 2)

TRADUÇÃO DE MENUS

A- Menu Geral

Para ativar este menu, durante a batalha, aperte ▲ sem nenhum personagem selecionado (aperte X para selecionar um personagem)
1- Active Turn (mostra a ordem dos próximos turnos dos personagens)
2- Unit List
3- Option

B- Menu de Option

Acesse pelo menu geral ou pelo menu do mapa (A-3 ou E-6)
1- Tipo de Controle: A (padrão) / B
2- Velocidade de repetição do cursor: (a de baixo é lenta)
3- Velocidade do cursor: (a de baixo é lenta)
4- Velocidade de repetição do cursor de menu: (a de baixo é lenta)
5- Velocidade das mensagens: (a de baixo é lenta)
6- Confirmar movimento: ON (padrão) / OFF
7- ???????: ON (padrão) / OFF
8- Mostrar efeitos: ON (padrão) / OFF
9- Mostrar EXP ganha: ON (padrão) / OFF
10- Alvo piscando: ON (padrão) / OFF
11- Mostrar equipamento da profissão em preto: ON (padrão) / OFF
12- Auto-equipar quando mudar de profissão: ON (padrão) / OFF
13- Som: Mono / Stereo / Wide
14- Opções: Personalizada / Pradrão (restaura todos os padrões)

C- Unit Menu

Acessado quando chega o turno de um personagem seu
1- Mover unidade
2- Definir Ação
3- Terminar turno
4- Status
5- Auto Battle

D- Menu de Auto Battle

Acesse pelo Unit Menu (C-5)
1- Definir comandos manualmente (padrão)
2- Escolher um alvo (seu personagem vai persegui-lo e atacá-lo)
3- Atacar (o alvo inimigo mais próximo)
4- Ajudar (vai procurar curar o alvo aliado)
5- Correr (fugir da batalha)

E- Menu do Mapa

Acesse apertando ▲ na tela do mapa
1- Mover (escolha o destino)
2- Tela de Status e manutenção dos personagens
3- Brave Story (mostra eventos já passados e características dos personagens que já entraram na história)
4- Tutorial (em japonês)
5- Data (Save / Load)
6- Option (vide menu B)

F- Menu de cidades

Acesse apertando ○ sobre uma cidade (bolinha azul) no mapa
1- Bar
2- Shop
3- Recrutar novatos

G- Menu do Shop

Acesse pelo menu de cidades (F-2)
1- Comprar
2- Vender (ao comprar ou vender, lembre-se que você pode alternar entre os diferentes tipos de itens apertando ← ou →. Apertando ▲ sobre um item, você confere quais personagens de seu grupo podem se equipar com ele, então aperte ○ para ver como o item vai mudar as características dele)
3- Equipar pelo estoque
4- Deixar o shop

H- Menu equipando pelo estoque

Acesse pelo menu do Shop (G-3)
1- Equipar
2- Optimum (equipa o personagem com os melhores equipamentos possíveis, só não equipa acessórios e itens comuns)
3- Desequipar (deixa seu personagem com o que ele já tinha antes)
4- Vender
5- Finalizar (ao equipar, o valor do equipamento vai ficando na conta, quando você finalizar, o total será debitado do seu dinheiro)

I- Menu da tela de Status e Manutenção

Acesse pelo menu do mapa (E-2)
1- Item
2- Habilidade
3- Job Change (Trocar Profissão)
4- Dispose Unit (Dispensar personagem)
5- Método de organização das unidades

J- Menu de Itens

Acesse pelo menu da tela de Status e Manutenção (I-1)
1- Equipar Itens
2- Optimizar equipamentos
3- Desequipar Itens
4- Lista

K- Menu da Lista de Itens

Acesse pelo menu de Itens (J-4)
1- Jogar fora
2- Desequipar este item de todos os personagens
3- Método de organização dos itens

L- Menu de habilidades

Acesse pelo menu de Status e Manutenção (I-2)
1- Definir (define as habilidades de Action, Reaction, Support e Move do personagem)
2- Desequipar habilidades
3- Aprender (comprar habilidades com JPs)

M- Menu de Compra de Personagem

Acesse pelo menu de cidades (F-3)
1- Alistar novato do sexo masculino
2- Alistar novato do sexo feminino
3- Renomear monstro capturado
4- Sair

AFINIDADE ENTRE OS PERSONAGENS

A afinidade entre os signos do zodíaco de cada personagem influi bastante no mundo de Final Fantasy Tactics. Se um personagem atacar um outro que tenha boa afinidade (um de touro ataca um de capricórnio, por exemplo), o dano será maior. Se a afinidade for má entre dois personagens, o ataque terá menor dano. Em geral, quando dois signos são totalmente opostos (áries e libra, por exemplo) e os sexos forem os mesmos, a afinidade é a pior de todas. Confira as tabelas de boa e má afinidade entre os signos dos personagens.

TABELAS DE CARACTERÍSTICAS DE PROFISSÕES

JOGUE COM CLOUD

Durante o quarto capítulo, vá para Zerutenia e fale com o cara do bar. Pergunte sobre todos os tópicos e um deles vai abrir um caminho para uma ilha costeira. Um ponto vermelho vai aparecer: o Templo de Nerubeska. Ele ainda não pode ser acessado. Vá para a cidade mercante de Zargidos. Aerith vai aparecer e venderá uma flor para você (segunda opção para comprar). Vá para a cidade industrial de Gorg com Mustadio em seu grupo. Ele e Basrodio vão descobrir uma máquina em forma de bola. Vá para a Capital Real Ruzaria. Depois de um evento, Beiouf vai pedir para se unir ao seu grupo. Escolha a segunda opção para recrutá-lo. Vá para a cidade mineiradora de Gorurand. Haverá uma série de batalhas em terreno nevado. No final, você deve proteger o Dragão Sagrado e ele deverá se unir ao seu grupo, então você receberá a pedra do zodíaco Aquário. Volte para Gorg. Basrodio e Mustadio vão ativar a máquina com a pedra do zodíaco Aquário e ela vira um robô chamado Worker Nº 8. O robô também se une ao seu grupo e você descobre outra máquina estranha. Volte para Nerubeska. O ponto vermelho será ativado e você poderá lutar contra outro robô chamado Worker Nº 7, no Templo de Nerubeska. Vencendo, o Dragão Sagrado vai se transformar em uma jovem garota e você vai receber a pedra do zodíaco Câncer. Volte para Gorg novamente e você vai ativar a estranha máquina com a pedra do zodíaco Câncer. Cloud será invocado do futuro para o mundo de Final Fantasy Tactics, mas ele não está interessado em unir-se ao seu grupo. Volte para Zargidos e após um evento, você terá que proteger Cloud (que está desarmado) da gangue que atacou Aerith. Depois de vencer o combate, Cloud vai juntar-se à você. Vá para o vulcão ativo de Berubenia e fique indo pra lá e pra cá até ser atacado. Entre na batalha com algum personagem que tenha a habilidade "Item User" equipado com a habilidade de Move "Item Find". Mande este personagem para o ponto mais alto da tela, em uma rocha pontuda. Lá você deverá encontrar a Materia Blade. Equipe-a em Cloud e ele vai poder usar a habilidade especial Limit. Cloud possui 8 Limits no total, 7 já conhecidos de FFVII e mais um inédito, mais poderoso que todos os outros.

Agora você vai conferir a tabela de cada profissão, onde você estão indicados o nome da profissão (em japonês e inglês), o número de Job Points (JPs) para conseguir elevar a profissão até o level Master. Nas características de cada habilidade, você vai conferir o gasto de MP, a velocidade (Vel), o número de JPs necessário para comprar a habilidade, o alcance (Alc., medido em quadrados), a altura em que ela alcança (Alt.) e o raio de ação da habilidade (RdA). Você confere também os requisitos para conseguir a profissão em questão. Estão listadas todas as Habilidades de Action, Reaction, Support e Move com seus respectivos nomes em japonês, inglês, características e efeito. Nesta edição você tem as tabelas para as profissões Apprentice, Item User, Knight, Archer e White Mage. Na próxima edição você confere a tabela para todas as outras profissões.

見習い戦士 (APPRENTICE)

Master = 1670		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Sem requisitos						
ためる	Store up	0	0	300	Pers.		1	Mais 1 para ataques normais
体当たり	Body blow	0	0	80	1	1	1	Ataca 1 inimigo
投石	Throw stone	0	0	90	4		1	Jogar Pedra
手当て	First aid	0	0	150	1	2	1	Cura os Status poison, mute e dark
Habilidades de Reaction								
反撃タックル	Tackle counter			180				Contra-ataca com ombrada
Habilidades de Support								
斧装備可能	Equip axe			170				Pode equipar machados
まじゅう使い	Monster train			200				Permite que monstros de seu grupo que estejam ao lado do personagem que tenha esta habilidade usem habilidades que antes eles não podiam
防御	Defense			50				Defende ataques (mais 1 ponto de defesa)
取得ＪｐUP	Increase Jp			250				Ganha 50% a mais de JP
Habilidades de Move								
Ｍｏｖｅ＋１	Move +1			200				Pode mover 1 quadrado a mais

アイテム士 (ITEM USER)

Master = 5140		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Sem requisitos						
ポーション	Potion	0	0	30				Recupera 30 HP
ハイポーション	Hi potion	0	0	200				Recupera 70 HP
エクスポーション	X potion	0	0	300				Recupera 150 HP
エーテル	Ether	0	0	300				Recupera 20 MP
ハイエーテル	Hi ether	0	0	400				Recupera 50 MP
エリクサー	Elixir	0	0	900				Recupera totalmente o HP e MP
毒消し	Anti poison	0	0	70				Cura o Status Poison
目薬	Eye medicine	0	0	80				Cura o Status Dark
やまびこ？	"Echo medicine"	0	0	120				Cura o Status Mute
乙女のキッス	Princess kiss	0	0	200				Cura o Status Toad
金の針	"Gold fish hook"	0	0	250				Cura o Status Petrify
聖水	Holy water	0	0	400				Cura o Status Undead
万能薬	All status medicine	0	0	700				Cura todos os Status
フェニックスの蒂	Phoenix tail	0	0	90				Revive um personagem com pouco HP
Habilidades de Reaction								
オートポーション	Auto potion			400				Usa algum Potion automaticamente quando atacado
Habilidades de Support								
アイテム投げ	Throw item			350				Aumenta o alcance dos itens jogáveis
メンテナンス	Maintenance			250				Previne o roubo e quebra dos equipamentos
装備変更	Change equipment			0				Comando para mudar equipamentos
Habilidades de Move								
アイテム発見移動	Find item on moving			100				Pode achar itens após se mover

ナイト (KNIGHT)

Master = 3750		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Apprentice level 2						
ヘッドブレイク	Head brake	0	0	300				Quebrar elmos
アーマーブレイク	Armor brake	0	0	400				Quebrar armaduras
シードブレイク	Shield brake	0	0	300				Quebrar escudos
ウエポンブレイク	Weapon brake	0	0	400				Quebrar armas
マジックブレイク	Magic brake	0	0	250				Diminuir MP
スピードブレイク	Speed brake	0	0	250				Diminuir velocidade
パワーブレイク	Power brake	0	0	250				Diminuir poder ofensivo
マインドブレイク	Mind brake	0	0	250				Diminuir poder mágico
Habilidades de Reaction								
装備武器ガード	Armor guard			200				Defesa contra ataques comuns
Habilidades de Support								
重装備可能	Equip armor			500				Pode equipar armaduras e elmos
盾装備可能	Equip shield			250				Pode equipar escudos
剣装備可能	Equip sword			400				Pode equipar espadas
Habilidades de Move								

弓使い (ARCHER)

Master = 5600		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Apprentice level 2						
チャージ+1	Charge +1	0	0	100				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
チャージ+2	Charge +2	0	0	150				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
チャージ+3	Charge +3	0	0	200				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
チャージ+4	Charge +4	0	0	250				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
チャージ+5	Charge +5	0	0	300				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
チャージ+7	Charge +7	0	0	400				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
チャージ+10	Charge +10	0	0	700				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
チャージ+20	Charge +20	0	0	1200				Aumenta poder de ataque dependendo do tempo de carregamento
Habilidades de Reaction								
Speedセーブ	Speed save			900				Ganha mais 1 de velocidade quando acertado
矢かわし	Arrow Evade			450				Desvia-se de todos os ataques de arqueiros
Habilidades de Support								
自動弓装備可能	Auto equip bow			350				Equipa automaticamente o melhor arco
精神統一	Mind focus			400				Aumenta as chances de acerto nos ataques
Habilidades de Move								
Jump+1	Jump +1			200				Pode pular 1 quadrado mais alto

白魔士 (WHITE MAGE)

Master = 7070		Mp	Vel	Jp	Alc.	Alt.	RdA	
Habilidades de Action		Item User level 2						
ケアル	Cure 1	6	25	50	4	1	2	Recupera um pouco de HP
ケアルラ	Cure 2	10	20	180	4	1	2	Recupera HP
ケアルガ	Cure 3	16	15	450	4	2	2	Recupera bastante HP
ケアルジャ	Cure 4	20	10	800	4	3	2	Recupera o máximo de HP
レイズ	Raise 1	10	25	200	4		1	Revive 1 personagem com pouco HP
アレイズ	Raise 2	20	10	600	4		1	Revive 1 personagem com bastante HP
リレイズ	Raise 3	16	15	1000	3		1	Personagem revive automaticamente com Raise 1 quando HP=0
リジェネ	Regeneration	8	25	350	3	0	2	Recupera HP pouco a pouco
プロテス	Protect 1	6	25	70	3	0	2	Proteção contra ataques normais
プロテジャ	Protect 2	24	15	600	3	3	2	Melhor proteção contra ataques normais
シェル	Shell 1	6	25	70	3	0	2	Proteção contra ataques mágicos
シェルジャ	Shell 2	20	15	600	3	3	2	Super proteção contra ataques mágicos
ウォール	Wall	24	25	400	3		1	Proteção contra ataques normais e mágicos
エスナ	Esna	18	34	300	3	2	2	Cura todos os Status
ホーリー	Holy	56	17	600	5		1	Causa dano no inimigo com energias sagradas, melhor efeito em personagens do mal. Cura personagens sagrados
Habilidades de Reaction								
リジェネーター	Regenerator			400				Recupera HP pouco a pouco
Habilidades de Support								
魔法防御力UP	Magic defense up			400				Reduz dano causado por ataques mágicos
Habilidades de Move								

ESTÁGIO SECRETO

Durante o quarto capítulo, vá para Uoojiris, a cidade no extremo sul do mapa, e uma pequena animação vai ocorrer quando você for para o bar. Então um caminho para um ponto vermelho em uma ilha vai aparecer. Esta é a Deep Dungeon. É um local subterrâneo em que não há luz. Você não pode ver o chão enquanto um personagem não morrer e deixar um cristal. O único método para acessar outros andares é achar a saída antes de matar todos os inimigos. A saída está em um local diferente em cada andar e infelizmente não é marcada ou indicada de maneira nenhuma, mesmo nas paredes com iluminação máxima. Então você deve pôr um inimigo para dormir ou algo assim e procurar pela saída. Os inimigos aqui são muito numerosos e geralmente têm nível muito superior ao seu. Para sua alegria, quando você acha a saída e vence a batalha, você será mandado de volta para o mapa, daí por diante poderá ter acesso àquele andar direto. Assim você poderá gastar seu tempo explorando todos os andares. Há muitas armas especiais escondidas pelos andares, é aconselhável que você equipe todos os seus personagens com a habilidade de Move "Item Find" para você encontrar estas armas. No último nível da Deep Dungeon, você vai encontrar uma besta do zodíaco, acompanhada com 6 demônios ajudantes. Você também tem um demônio Guest que vai unir-se ao seu grupo após a batalha. A besta do zodíaco usa um tipo de magia de invocação arrasadora, que leva aproximadamente um turno e meio para ser desferida e causa uma enorme quantidade de dano. Ao vencer, você não ganha uma pedra do zodíaco, e sim, um item ainda desconhecido. Não sabemos ainda sua função.

Street Fighter 3D!

Os finais do game são totalmente em CG.

A jogabilidade ficou bem parecida com a dos Street Fighters anteriores.

Dentro de Practice existem dois modos, Normal e Expert, onde você terá que fazer uma seqüência certa para poder selecionar os personagens não acessíveis no começo do jogo.

Quem diria, muitas pessoas disseram que Street Fighter não emplacaria em uma versão 3D, mas a Capcom deu a volta por cima e mais uma vez surpreende com uma conversão perfeita de Street Fighter EX para Playstation, já que os outros games em 2D da Capcom não saem pelo potencial do console e por isso, falou em 3D, o Playstation detona. Street Fighter EX Plus Alpha possui o incrível número de 23 personagens: Ken, Ryu, Chun-Li, Guile, Zangief, Pullum Purna, Skullomania, Cracker Jack, Doctrine Dark, Hokuto, Allen Snyder, Kairi, Blair Deme, Darun Mister, Akuma, Vega, Garuda, Evil Ryu, Evil Hokuto, sendo quatro novos: Sakura, Dhalsim, Cycloid Beta e finalmente Cycloid Gama. Além de novos personagens, a Capcom consertou algumas falhas do Arcade, tais como Fire Shouryuken de Ken que agora pode queimar seu oponente. Há também novos modos de jogo para deixar o game mais divertido. Muita coisa de Street Fighter 2 estão presentes, por exemplo, Guile com seu facão, Dhalsim com seus famosos parafusos, e sem contar Chun-Li, Bison e outros. Os gráficos ficaram acima do esperado, pode-se dizer melhores que o do Arcade, o som continua com estilo da Capcom só que um pouco mais de instrumentos deixando super legal, a Capcom conseguiu deixar a jogabilidade perfeita parecida com os Streets anteriores ficando assim bem mais divertido. Não julgue pela aparência, esse Street 3D é super game. Diversão garantida, palavra de honra!

O ambiente 3D ficou animal!

Ken e Ryu, como não poderia deixar de ser, estão presentes no game.

Colocando o cursor para a direita ou esquerda você poderá escolher os personagens Alpha (extras).

Vega é o ultimo chefe do jogo.

PLAYSTATION			
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA			
CAPCOM	- CD		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	90	DIFICULDADE	81
EF. SONOROS	88	ORIGINALIDADE	78
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

Mais uma vez a Capcom detonou, com uma conversão mais que perfeita de Street EX para o Playstation.

Legenda de golpes

S = soco
SR = soco rápido (fraco)
SM = soco médio
SF = soco forte
C = chute
CR = chute rápido (fraco)
CM = chute médio
CF = chute forte

ALLEN SNIDER

Uraa! Kick: → + CM
Vaulting Kick: →↘↓↙← + CM ou CF (de perto)
Soul Fire: ↓↘→ + S
Rising Dragon: →↓↘ + S
Justice Fist: ←↓↙ + S (rebate projéteis)
FIRE FORCE: ↓↘→↓↘→ + S
TRIPLE BREAK: ↓↘→↓↘→ + C

BLAIR DAME

Toshu (Knife Hand): → + SM
Step Side Kick: → + CM
Lightning Knee: →↓↘ + C
Shoot Kick: ↓↙← + CCC
Sliding Arrow: ↓↘→ + C
Shoot Upper: →↓↘ + S
MIRAGE COMBO KICK: ↓↘→↓↘→ + S
SPIN SIDE SHOOT: ↓↘→↓↘→ + C

CHUN-LI

SoShoDa (Paired Palm Strike): → + SF
YoSoKyaku(Eagle Talon Leg): ↓ + CM (no ar, você pode usar este golpe repetidamente).
RyuSeiRaku(Dragon Shooting Star): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
HyakuRetsuKyaku (Hundred Rending Kicks): C repetidamente
Spinning Bird Kick: ↓↘→ + C HiEnShu (Flying Swallow Kick): ↓↙← + C
KIKOUSHOU (Spirit Manipulate): ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
SENRETSUKYAKU (Thousand Rending Kicks): ↓↘→↓↘→ + C

CRACKER JACK

Dash Straight: (c)←→ + S
Dash Upper: (c)←→ + C
Final Punch: segure e solte SSS ou CCC
Batting Hero: ←↙↓↘→ + S
Soccer Ball Kick: ←↙↓↘→ + C
CRAZY JACK: (c)←→←→ + S
HOME RUN HERO: ↓↙←↓↙← + S
RAGING BUFFALO: (c)←→←→ + C

CYCLOID BETA

Senpuu Kyaku (Whirlwind Kick): → + CM
ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve): ↓↙← + S
Beta Shoot Upper: →↓↘ + S
Beta Justice Fist: ←↓↙ + S
Beta Purimu Kick: →↓↘ + C
Beta HiEnShu (Beta Flying Swallow Kick): ↓↙← + C
BetaTatsumakiSenPuuKyaku (BetaTornadoWhirlwind Leg): ↓↘→ + C
BETA KILL TRUMP: ↓↘→↓↘ + S
BETA GARYUMESSHU (Beta Refined Dragon Destroying Kick): ↓↘→↓↘→ + C (no ar)
BETA KIENSHOU (Beta Devil Swallow's Flight): ↓↘→↓↘ + C
BETA SHINKU TATSUMAKI-SENPUUKYAKU (Beta Vacuum Tornado Whirlwind Leg): ↓↙←↓↙← + C (no ar)

CYCLOID GAMMA

Gamma Heavy Stub Kick: ← ou → + CF
Gamma TenMa KuujinKyaku (Gamma Sky Scraping Air Blade Leg): ↓ + CM
Gamma Dance Wind: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗)+ SM ou SF (no ar, de perto)
Gamma Buster Drop: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
Gamma HyakuRetsuKyaku (Gamma Hundred Rending Kicks): C repetidamente
Gamma Skullo Crusher: (c) ←→ + S
Gamma Sliding Arrow: (c)←→ + C
Gamma Final Punch: segure e solte SSS or CCC
Gamma Head Press: (c)↓↑ + S
Gamma Somersault Kick: (c)↓↑ + C
GAMMA RESUARU KAANA: (c)↙↘↙↗ + S
GAMMA DOUBLE SOMERSAULT KICK: (c)↙↘↙↗ + C
GAMMA GOGA (Gamma Roaring Fang: (c)←→←→ + S
GAMMA KNEE PRESS NIGHTMARE: (c)←→←→ + C

DARUN MISTER

Ganges DDT: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
Lariat: →↓↘ + S
Ganges DDT: →↓↘ + C
Purafuma Bomb: 360° + S (de perto)
Indora Bashi (Indra Bridge): 360° + C
Darun Catch: ←↓↙ + S
TasoGare Rariatto (Twilight Lariat): ↓↘→↓↘→ +S
INDORA~BASHI (Indra~Bridge): ↓↙←↓↙← + C
CHOUZETSUKISHINBOMU (Super Suppressed Fierce God Bomb): 720° + S (de perto)

DHALSIM

Drill ? ? ?: ↓ + SF (no ar)
Drill Kick: ↓ + C (no ar) O ângulo do Drill é determinado pelo botão que você usar.
YogaTeleport (In Front): →↓↘ + SSS ou CCC
Yoga Teleport (Behind): ←↓↙ + SSS ou CCC
Yoga Fire: ↓↘→ + S
Yoga Flame: ↓↙← + S
Yoga Blast: ↓↙← + C
YOGA INFERNO: ↓↘→↓↘→ + S
YOGA DRILL KICK: ↓↘→↓↘→ + C
YOGA REJENDO: ↓↙←↓↙← + C
Other Moves
Taunt: ↘→↗↑↖←↙ + C

DOCTRINE DARK

Knife Nightmare: → + SM
Death Spin Kick: → + CM
Kill Blade: →↓↘ + S
Dark Wire: ↓↘→ + S
Dark Spark: aperte S durante o Dark Wire
Dark Hold: ← + S durante o Dark Wire
Ex-plosion: ↓↘→ + C
KILL TRUMP: ↓↘→↓↘ + S
DARK SHACKLE: ↓↘→↓↘ + C

GARUDA

ZanKi (Devil Murder): → + SF
KyouJa (Insane Serpent): → + CF
Mai (Dance): →↓↘ + SSS
ShuuGi (Advancing Devil): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)
KiZan (Devil Slash): →↓↘ + S
JaZan (Serpent Slash): ←↓↙ + S
ShuGa (Attacking Fang): ↓↘→ + S
Raiga (Thunder Fang): →↓↘ + C (acerta apenas oponentes no ar)
GoGa (Roaring Fang): ←↙↓↘→ + C
KIENBU (Devil Swallow: Nothing): ↓↙←↓↙← + S (no ar)
KIENSHOU (Devil Swallow's Flight): ↓↘→↓↘ + S

GOUKI (Akuma)

SenPuuKyaku (Whirlwind Leg): → + CM
TenMa KuuJinKyaku (Sky Scraping Air Blade Leg): ↓ + CM (no ar)
ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve): ↓↙← + S
Ashura SenKu - Forward (Ashura Sky Flash): →↓↘ + SSS ou CCC
(SSS faz Akuma mover para a direita, CCC para a esquerda).
Ashura SenKu - Backward (Ashura Sky Flash): ←↓↙ + SSS ou CCC
(SSS faz Akuma mover para a direita, CCC para a esquerda).
Go HaDoKen (Great Wave Motion Fist): ↓↘→ + S

Go ShoRyuKen (Great Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
ShakuNetsu HaDoKen (Scorching Heat Wave Motion Fist): →↘↓↙← + S
ZanKu HaDoKen (Killing SkyWave Motion Fist): ↓↘→ + S (no ar)
TatsumakiZanKuKyaku (Tornado Killing Sky Leg): ↓↙← + CCCC
MESSATSU GO-HADO (Deadly Great Surge): ↓↙←↓↙← + S
MESSATSU GO-SHORYU (Deadly Great Rising Dragon): ↓↘→↓↘ + S
TENMA GO-ZANKU (Demon Great Killing Sky): ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
SHUNGOKUSATSU (Blink Hell Murder): SR, SR, →, CR, CF (você precisa ter a barra de super combo cheia para fazer este golpe)

GUILE

Spinning Back Knuckle: → + SF
Rolling Sobat: ← ou → + CM
Heavy Stub Kick: ← ou → + CF
Flying Buster Drop: em qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)
Sonic Boom: (c)←→ + S
Somersault Kick: (c)↓↑ + C
OPENING GUN BIT: (c)←→←→ + S
DOUBLE SOMERSAULT KICK: (c)↙↘↙↗ + C

HOKUTO

ChoHo (Deadly Elbow): → + SF
? Kyaku (? Leg): → + CF
Go ? Ko (Protect ? Attack): ←↓↙ + S (contra ataque).
Ryuusui (Stream): 360° + S
ChoGekiHo (Deadly Violent Elbow): ↓↘→ + S
ShouGekiHa (Crushing Palm): ↓↘→ + S (Usado durante o ChoGekiHo).
ShinKuGeki (Vacuum Wave Attack): ↓↙← + S
ShinKyakuGeki (Wave Leg Attack): ↓↙← + C
KIRENEKI (Trained Spirit ?): ↓↙←↓↙← + S (carregar)
GEKIHOUGI (Phoenix Ability Attack): ↓↙←↓↙← + C

EVIL HOKUTO

ChoHo (Deadly Elbow): → + SF
? Kyaku (? Leg): → + CF
Ryuusui (Stream): 360° + S (de perto)
ChoGekiHo (Deadly Violent Elbow): ↓↘→ + S
KyakuGeki (Leg Attack): ↓↙← + C
ShouRinGeki (Phosphorous Palm Attack): ↓↙← + S (durante o ChoGekiHo ou KyakuGeki)
KIRENEKI (Trained Spirit ?): ↓↙←↓↙← + S (segure e solte o botão de Soco para aumentar o número de acertos).
GEKIHOUGI (Phoenix Ability Attack): ↓↙←↓↙← + C
RENSHOUGEKI (Connecting Rising Attack): ↓↘→↓↘→ + S
RENBU (Connect Dance): SR, SR, →, CR, SF

KAIRI

ShinKiHatsuDo (God's Spirit Invoke): ↓↘→ + S
MaRyuRekkou (Demon Dragon Destroying Light): →↓↘ + S
MouRyouGaSen (Nature Spirit ? Rotation): ↓↙← + CCC
SHINKIHATSUDO (Devil God Discharge Motion): ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
SAIROKOSHU (Jackal Wolf Wicked Wind): ↓↙←↓↙← + S
GARYUMESSHU (Refined Dragon Destroying Kick): ↓↘→↓↘→ + C (no ar)
KYOUZARENBU (Disasterous Omen Connect Dance): SR, SR, →, CR, CF

KEN

ZenHouTenshin (Front Direction Body Revolve): ↓↙← + S
JigokuFuusha (Hell Windmill): qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar, de perto)
HaDoKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S
ShoRyuKen (Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
TatsumakiSenPuuKyaku (TornadoWhirlwind Leg): ↓↙← + C (até quatro vezes)
SHORYUREPPA (Rising Dragon Render): ↓↘→↓↘ + S
SHINRYUKEN (Great Dragon Fist): ↓↘→↓↘ + C (repetidamente)

PULLUM PURNA

FeminaWind: aperte ↖ ou ↑ ou ↗ (no ar)
Arakuru Wrist: → + SM
Arakuru Wrist: ↓ + SM (no ar)
DanceWind: qualquer direção (menos ↖, ↑, ou ↗) + SM ou SF (no ar)
Purimu Kick: →↓↘ + C
Teneru Kick: ↓↙← + C
Drill Purusu: ↓↘→ + C (pode ser feito no ar)
RESUARU KAANA: ↓↘→↓↘→ + C
PURAEKU RAAMU: ↓↙←↓↙← + C (no ar)

RYU

SenPuuKyaku (Whirlwind Leg): → + CM
HaDoKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S
ShoRyuKen (Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
TatsumakiSenPuuKyaku (TornadoWhirlwind Leg): ↓↙← + C (pode ser feito até 3 vezes)
SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist): ↓↘→↓↘→ + S
SHINKU TATSUMAKISENPUUKYAKU (Vacuum Tornado Whirlwind Leg): ↓↙←↓↙← + C (pode ser feito no ar)

EVIL RYU

SenPuuKyaku (Whirlwind Leg): → + CM
Ashura SenKu - Forward (Ashura Sky Flash): →↓↘ + SSS ou CCC
HaDouKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S
ShoRyuKen (Rising Dragon Fist): →↓↘ + S
TatsumakiSenPuuKyaku (TornadoWhirlwind Leg): ↓↙← + C (pode ser feito até 4 vezes)
SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist): ↓↘→↓↘→ + S
SHINKU TATSUMAKISENPUUKYAKU (Vacuum Tornado Whirlwind Leg): ↓↙←↓↙← + C
MESSATSU GO-SHORYU (Deadly Great Rising Dragon): ↓↘→↓↘ + C
SHUNGOKUSATSU (Blink Hell Murder): SR, SR, →, CR, CF (você precisa ter a barra de super combo cheia)

SAKURA

HaDoKen (Wave Motion Fist): ↓↘→ + S (aperte repetidamente para carregar)
Sho-Oh Ken (Cherry Blossom Fist): →↓↘ + S
ShunPuuKyaku (Spring Breeze Leg): ↓↙← + C
SHINKU HADOKEN (Vacuum Wave Motion Fist): ↓↘→↓↘→ + S
MIDARE SAKURA (Cherry Riot): ↓↘→↓↘ + C
HARUICHIBAN (First Storm of Spring): ↓↙←↓↙← + C
SHUNGOKUSATSU (Spring Hell Death): SR, SR, →, CR, SF

SKULLOMANIA

Stepping Upper: → + SM
Kakato Otoshi (Heel Throw): → + CM
Skullo Dash: →→
Sukorobakku Tan (Skullo Back Revolve): ←←
Skullo Head: →↓↘ + S
Skullo Crusher: ↓↘→ + S
Skullo Slider: ↓↘→ + C
Skullo Dive: ←↓↙ + S
Skullo Tokachefu: ←↓↙ + C
SUPER SKULLO CRUSHER: ↓↘→↓↘→ + S
SUPER SKULLO SLIDER: ↓↘→↓↘→ + C

SKULLO DREAM: SR, SR, →, CR, SF
Other Moves
Skullo Tackle: use Skullo Dash no oponente
Taunt: 360° + SF

VEGA (M. Bison)

Vega Warp (Forward): →↓↘ + SSS ou CCC
Vega Warp (Backward): ←↓↙ + SSS ou CCC
Psycho Crusher: (c)←→ + S
Psycho Knee Press: (c)←→ + C
Head Press: (c)↓↑ + C
Somersault Skull Diver: aperte S depois de Head Press
PSYCHO CANNON: (c)←→←→ + S (carregar)
KNEE PRESS NIGHTMARE: (c)←→←→ + C

ZANGIEF

Flying Body Attack: ↓ + SF (no ar)
Stomach Block: ← ou → + C (por trás do oponente)
Double Lariat: aperte SSS, ← ou →
Screw Piledriver: 360° + S (de perto)
Russian Suplex: 360° + S (de perto)
Quick Double Lariat: aperte CCC, ← ou →
F.A.B (Final Atomic Buster): 720° + S (de perto)
F.A.B (Level 3 Version): 720° + SSS (de perto, com a barra de super cheia)
SUPER STOMPING: ↓↘→↓↘→ + C
SUPER STOMPING CANCELLER: ↓↙← + C (durante o Super Stomping)

Training Mode - Expert Missions

TMSK = TatsuMakiSenpuuKyaku
STMSPK = ShinKu TatsuMaki-SenpuuKyaku
Guard Cancel = S + C de mesma força

RYU

1: HaDoKen
2: TatsuMakiSenpuuKyaku (3 vezes)
3: ShoRyuKen
4: ShinKu HaDoKen
5: ShinKu TatsuMakiSenpuuKyaku
6: voadora com CF, CF agachado
7: SM agachado, CM agachado (espere 1 seg. depois de SM)
8: CM agachado, HaDoKen
9: HaDoKen, ShinKu HaDoKen
10: TatsuMakiSenpuuKyaku (3 vezes), ShinKu TatsuMakiSenPuuKyaku
11: voadora com CF, CF, ShinKu HaDoKen
12: CR (2 vezes), ShinKu HaDoKen (aperte ↓+CR,↘→↓+CR,↘→,S)
13: TatsuMakiSenPuuKyaku 2 vezes, ShinKu HaDoKen, ShinKu TatsuMaki-SenPuuKyaku (use CF para o TMSK, SR para o ShinKu HaDoKen, e então CR para o STMSPK)
14: ShoRyuKen, Shinku TatsuMaki-SenPuuKyaku (use ShoRyuKen com SM e então STMSPK rapidamente)
15: voadora com CF, SM agachado, CM agachado, HaDoKen, ShinKu HaDoKen, ShinKu TatsuMakiSenPuuKyaku
16: TatsuMakiSenpuuKyaku (2 vezes), STMSPK, ShinKu HaDoKen, STMSPK

KEN

1: HaDoKen
2: ShoRyuKen
3: TatsuMakiSenPuuKyaku (4 vezes)
4: ShoRyuReppa
5: ShinRyuKen
6: JigokuFuusha
7: SR, SR, SR
8: voadora com CM, SM, ShoRyuKen
9: HaDoKen, ShoRyuReppa
10: ShoRyuReppa, ShinRyuKen
11: voadora com CF, CF, ShoRyuReppa
12: Guard Cancel, Guard Cancel, ShoRyuReppa
13: voadora com SF, SF agachado, Hadoken, ShoRyuReppa, ShinRyuKen
14: voadora com CF, CM agachado , TatsuMakiSenPuukyaku (3 vezes), ShoRyuReppa, ShinRyuKen (use CF para o TMSPK)
15: ShoRyuKen, ShoRyuReppa, ShinRyuKen (use SR para o ShoRyuKen, fazendo imediatamente o ShoRyuReppa)
16: voadora com CF, CM agachado, ShoRyuKen, ShinRyuKen (use SR para o ShoRyuKen)

CHUN-LI

1: HiEnShu
2: HyakuRetsuKyaku
3: Spinning Bird Kick
4: KiKoSho
5: SenRetsuKyaku
6: RyuSeiRaku
7: CM agachado, CM agachado
8: SF, CM agachado
9: HiEnShu, CF agachado
10: Guard Cancel, RyuSeiRaku
11: YoSoKyaku,voadora com SF
12: Spinning Bird Kick, KiKoSho (use SF para o Spinning Bird Kick)
13: Spinning Bird Kick, YoSoKyaku (3 vezes)
14: HiEnShu, SF, SenRetsuKyaku (use CR ou CM para o HiEnShu)
15: KiKoSho, SenRetsuKyaku, KiKoSho
16: HiEnSho, HyakuRetsuKyaku, SenRetsuKyaku, KiKoSho, SenRetsuKyaku

GUILE

1: Sonic Boom
2: Somersault Kick
3: Opening Gun Bit
4: Double Somersault Kick
5: Flying Buster Drop
6: voadora com SF, CF agachado
7: SR agachado, SR agachado, Sonic Boom
8: voadora com SF, SM agachado, Somersault Kick
9: voadora com SF, SR agachado, Sonic Boom, Opening Gun Bit (para os dois últimos golpes, faça (c) ←→, S,←→, S)
10: voadora com SF, SM agachado, CR agachado, Somersault Kick
11: Sonic Boom, Opening Gun Bit, Double Somersault Kick (faça como na seqüência 9 e use o Double Somersault Kick imediatamente)
12: Sonic Boom, Double Somersault Kick
13: Somersault Kick, Double Somersault Kick
14: voadora com CM, SM agachado, CR agachado, Somersault Kick, Double Somersault Kick.
15: voadora com CM, CR, Sonic Boom, CM agachado, Opening Gun Bit
16: Double Somersault Kick, Opening Gun Bit (faça o Opening Gun Bit quando Guile tocar o chão após o 1º Somersault Kick)

ZANGIEF

1: Double Lariat
2: Quick Double Lariat
3: Russian Suplex
4: Screw Piledriver
5: Super Stomping
6: Final Atomic Buster
7: Final Atomic Buster (Level 3)
8: Stomach Block (use o Guard Crush para tontear Ryu, então pule rapidamente sobre ele e faça o Stomach Block antes que ele vire)
9: SM agachado, CM agachado
10: Use um Double Lariat para acertar Ryu enquanto ele faz um HaDoKen
11: Flying Body Attack, SR, Double Lariat
12: Super Stomping, Final Atomic Buster (enquanto Ryu está bloqueando o Super Stomping, faça o Final Atomic Buster)
13: voadora com CF, CR, Quick Double Lariat
14: voadora com CF, CM agachado, Super Stomping
15: Use um Screw Piledriver em Ryu enquanto ele está pulando ou chutando (para ficar mais fácil escolha a seqüência 14, faça o Screw Pille Driver, pause imediatamente, escolha Mission Select e coloque novamente no 15. Quando você despausar Zanguief vai fazer o golpe em Ryu e será contado como um sucesso)
16: Super Stomping, Super Stomping Canceller, CM, Super Stomping (faça tudo enquanto Ryu estiver no canto)

HOKUTO

1: ChoGekiHo
2: ChoGekiHo, ShouGekiHa
3: ShinKuGeki
4: ShinKyakuGeki
5: Go ? Ko (←↓↙ + S) (contra-ataca o CF de Ryu)
6: GekiHouGi
7: KiRenEki
8: RyuuSui

9: CF agachado sob o Hadoken de Ryu
10: SM agachado, ChoGekiHo, ShouGekiHa (use SR para o ChoGekiHo e ShouGekiHa)
11: SM agachado, ChoGekiHo, GekiHouGi, KiRenEki (use SR para o ChoGekiHo)
12: RyuuSui, CR agachado
13: Go ? Ko (←↓↙ + S), KiRenEki (use o Go ? Ko bem perto de Ryu, então faça o super enquanto Ryu ainda está perto)
14: ShinKyakuGeki, KiRenEki (use CR para o ShinKyakuGeki
15: voadora com SF, SM agachado, ChoGekiHo, GekiHouGi, KiRenEki, GekiHouGi (use SR para o ChoGekiHo e inicie o 2º GekiHouGi durante o primeiro acerto do KiRenEki)
16: voadora com SF, SM agachado, ChoGekiHo, ShouGekiHa, KiRenEki, GekiHouGi, KiRenEki (faça como a seqüência 15)

DOCTRINE DARK

1: Kill Blade
2: Ex-plosion
3: Dark Wire, Dark Spark
4: Dark Wire, Dark Hold, SF (de uma certa distância, use SM ou SF para os dois golpes especiais)
5: Kill Trump
6: Dark Shackle
7: voadora com CF, CM agachado, Kill Blade (use SF para o Kill Blade)
8: Ex-plosion, voadora com SF, CF agachado (jogue a bomba bem próxima a Ryu, então espere e pule com SF no momento em que a bomba explodir)
9: CM agachado, Ex-plosion, Dark Wire, Dark Spark
10: Dark Wire, Dark Hold, Death Spin Kick, SR, voadora com CF
11: voadora com SF, CM agachado, Explosion, Dark Shackle
12: Dark Wire, Dark Hold, SR, CF, Kill Trump
13: voadora com CF, CF, Dark Shackle, Kill Trump, Dark Shackle
14: Dark Wire, Dark Hold, voadora com SF, SF agachado, Kill Trump
15: Dark Wire, Dark Spark, CF, Kill Trump (use SR para os primeiros dois golpes, então emende com CF enquanto o inimigo ainda está no ar e faça o Kill Trump imediatamente)
16: voadora com SF, SM agachado, SM agachado, Ex-plosion, Ex-plosion, Kill Trump

SKULLOMANIA

1: Skullo Crusher
2: Skullo Slider
3: Skullo Head
4: Skullo Dive
5: Skullo Tokachefu
6: Super Skullo Crusher
7: Super Skullo Slider
8: Skullo Dream
9: Skullo Dash, (Skullo Tackle), Super Skullo Crusher
10: voadora com CF, SF agachado, Skullo Crusher
11: Skullo Dive, Super Skullo Crusher (faça o Skullo Dive de longe usando SF)
12: voadora com CF, SF agachado, Skullo Dive
13: voadora com CF, CR agachado, Skullo Head
14: Super Skullo Crusher, Super Skullo Slider
15: CM agachado, Super Skullo Slider, Super Skullo Crusher

PULLUM

1: Drill Purusu
2: Drill Purusu (no ar)
3: Teneru Kick
4: Purimu Kick
5: Resuaru Kaana
6: Puraeku Raamu
7: Dance Wind
8: Drill Purusu (no ar), CF agachado
9: voadora com SM, SM agachado, SM agachado
10: voadora com SF, Drill Purusu (no ar)
11: CM, Purimu Kick
12: Drill Purusu, Resuaru Kaana (use CR para o Drill, e CF para o Resuaru Kaana)
13: Purimu Kick, Puraeku Raamu
14: voadora com SF, SF agachado, Resuaru Kaana, Puraeku Raamu
15: voadora com SF, Drill Purusu (no ar), CM agachado, Purimu Kick, Puraeku Raamu
16: Teneru Kick, Puraeku Raamu, Resuaru Kaana, Puraeku Raamu

CRACKER JACK

1: Dash Straight
2: Dash Upper
3: Batting Hero
4: Soccer Ball Kick
5: Final Punch
6: Raging Buffalo
7: Home Run Hero
8: Crazy Jack
9: SR agachado, SR agachado, Dash Straight
10: voadora com CR, CR agachado, Batting Hero
11: voadora com SF, SF agachado, Final Punch, Crazy Jack (carregue o Final Punch usando CCC, faça os primeiros dois golpes enquanto carrega ↙, então solte CCC e emende com o Crazy Jack Super)
12: SM agachado, SF agachado, Dash Upper
13: voadora com SF, SF agachado, Final Punch, Home Run Hero, Soccer Ball Kick (parecido com a seqüência 11. Deixe Ryu no canto para começar este combo. Use o CF para o Soccer Ball Kick)
14: Rebata 10 magias usando o Batting Hero (o contador zera se você é acertado ou pula uma magia)
15: Guard Crush, Home Run Hero, voadora com SF, SF agachado , Home Run Hero
16: Home Run Hero, Batting Hero, Crazy Jack, Home Run Hero

KAIRI

1: ShinKiHatsuDo
2: MaRyuRekkou
3: MouRyouGaSen (use CF)
4: ShinKiHatsuDo (no ar)
5: SaiRoKoShu
6: KyouZaRenBu
7: GaRyuMesshu
8: SM, MaRyuRekkou
9: voadora com SF, SF agachado, ShinKiHatsuDo
10: CM agachado, ↓↘→+ S, SaiRoKoShu
11: GaRyuMesshu, ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu
12: ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu, SaiRoKoShu
13: voadora com CM, →+CM, ShinKiHatsuDo (no ar), GaRyuMesshu
14: voadora com CF, CM agachado, MouRyouGaSen 3 vezes, ShinKiHatsuDo (no ar)
15: voadora com CM, SF agachado, →↓↘ + S, SaiRoKoShu, ShinKiHatsuDo (no ar)
16: Você deve permanecer no ar por 10 segundos (você tem uma barra de super combo infinita. Use o MouRyouGaSen forte, então use um MouRyouGaSen fraco quando você cair para fazer Ryu bloquear. Quando ele estiver bloqueando, fique usando o GaRyuMesshu e o ShinKiHatsuDo repetidamente)

ALLEN

1: Soul Force
2: Justice Fist
3: Rising Dragon
4: Fire Force
5: Triple Break
6: Vaulting Kick
7: voadora com SF, SM agachado, CF agachado
8: SM, Justice Fist (use SF para o Justice Fist)
9: voadora com CF, CM agachado, Rising Dragon (use SF para o Rising Dragon)
10: Acerte Ryu com o Justice Fist (use SF)
11: voadora com CF, CM agachado, Soul Force, Fire Force
12: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, Rising Dragon
13: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, Triple Break, Fire Force
14: voadora com SF, SF agachado, Fire Force, Triple Break, voadora com CF
15: voadora com CF, CM, Justice Fist, Fire Force, Triple Break (use SR para o Justice Fist)
16: Deixe seu oponente no ar por 10 segundos

DARUN

1: Lariat
2: Ganges DDT
3: Brahma Bomb
4: Indra Bridge
5: Darun Catch
6: ChouZetsuKiShin Bomb
7: Twilight Lariat

8: Indra~Bridge
9: Ganges DDT (no ar)
10: SM agachado, SM agachado
11: SM agachado, Lariat (use SR para o Lariat)
12: Indra~Bridge, Darun Catch
13: Twilight Lariat, ChouZetsuKiShin Bomb (Ryu irá bloquear Lariat, enquanto ele bloqueia faça o ChouZetsuKiShin Bomb)
14: voadora com SF, SM agachado, Lariat, Twilight Lariat, Indra~Bridge, Darun Catch
15: agarre Ryu com o Darun Catch enquanto ele está fazendo ShoRyuKens (repita o procedimento usado na seqüência 15 de Zanguief, coloque na seqüência 9 de Darun, faça o golpe e volte para a seqüência 15)
16: CF, Indra~Bridge, SF, Indra~Bridge, SF, Indra~Bridge, Darun Catch

BLAIR

1: Shoot Upper
2: Lightning Knee
3: Sliding Arrow
4: Shoot Kick (3 vezes)
5: Mirage Combo Kick
6: Spin Side Shoot
7: CR agachado, CR agachado, Shoot Kick (3 vezes)
8: SM agachado, CM agachado, Sliding Arrow (use CF para o Sliding Arrow)
9: voadora com CF, CM agachado, Lightning Knee
10: voadora com SF, SF agachado, Shoot Upper
11: voadora com SF, SM agachado, SR agachado, Shoot Kick (3 vezes), CM (faça o Shoot Kick com CF para mandar Ryu para o ar (dê um passo para a frente e aperte CF para acertá-lo enquanto ele cai)
12: vaodora com CF, CM agachado, Shoot Kick (2 vezes), Mirage Combo Kick, Spin Spide Shoot (use CM para o Shoot Kick)
13: Shoot Kick (2 vezes), Spin Side Shoot, Mirage Combo Kick, Spin Side Shoot (use CM para o Shoot Kick)
14: voadora com CF, CM agachado, Sliding Arrow, Spin Side Shoot (use CF para o Sliding Arrow)
15: voadora com SF, SF agachado, Shoot Kick (3 vezes), CR agachado, Lightning Knee
16: CM, Shoot Kick (3 vezes), Shoot Upper, Spin Side Kick, Mirage Combo Kick.

VEGA (M. Bison)

1: Psycho Crusher
2: Double Knee Press
3: Head Press
4: Somersault Skull Diver
5: Knee Prss Nightmare
6: Psycho Cannon
7: SM agachado, CM agachado
8: Kick Throw (← ou → + CM ou CF), CF
9: voadora com CF, CM agachado, Double Knee Press (use CF para o Double Knee Press)
10: voadora com CF, SF agachado, Psycho Crusher
11: Guard Break, voadora com SF, SF agachado, Head Press
12: Guard Break, Kick Throw (← ou → + CM ou CF), Knee Press Nightmare
13: voadora com CF, SM agachado, SM agachado, CM agachado, Double Knee Press
14: voadora com SF, CR agachado, Psycho Cannon, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon
15: voadora com CF, SM agachado, SM agachado, CM agachado, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon
16: Guard Break, Kick Throw (← ou → + CM ou CF), Knee Press Nightmare, Psycho Cannon, Psycho Crusher

GOUKI (Akuma)

1: Go HaDoKen
2: ShakuNetsu HaDoKen
3: ZanKu HaDoKen
4: Go ShoRyuKen
5: TatsuMakiZanKuKyaku (4 vezes) (use SF)
6: Messatsu Go-HaDo
7: Messatsu Go-ShoRyu
8: TenMa Go-ZanKu
9: ShunGokuSatsu
10: SF agachado, ShakuNetsu HaDoKen
11: Go HaDoKen, Messatsu Go-HaDo
12: TatsuMakiZanKuKyaku (2 vezes), TenMa KuuJinKyaku, CM agachado, Go HaDoKen
13: CR agachado, CR agachado, Go ShoRyuKen
14: ZanKu HaDoKen, TenMa KuuJinKyaku, CM agachado, TatsuMakiZanKuKyaku (3 vezes), Messatsu Go-ShoRyu
15: voadora com SF, ZanKu HaDoKen, TenMa Go-ZanKu (aperte SF imediatamente antes de cair, então faça um ZanKu HaDoKen com SF e emende o TenMa Go-Zanku)
16: voadora com SF, SF agachado, ShakuNetsu HaDoKen, Messatsu Go-HaDo, Messatsu Go-ShoRyu, TenMa Go-ZanKu

GARUDA

1: RaiGa
2: KiZan
3: ShuGa
4: JaZan
5: GoGa
6: KiEnBu
7: KiEnShou
8: ShuuGi
9: voadora com SF, KyouJa
10: voadora com CF, ZanKi
11: CM agachado, ShuGa
12: Faça um combo de 21-hit
13: voadora com CF, CM agachado, GoGa, KiEnBu, KiEnShou (use CF para o GoGa)
14: SM agachado, CM agachado, KiZan, KiEnBu (use SF para o KiEnZan)
15: Guard Break, voadora com CF, RaiGa, KiEnShou, KiEnBu
16: voadora com SF, SF agachado, KiEnBu, KiEnShou, KiEnBu

DHALSIM

1: Yoga Fire
2: Yoga Flame
3: Yoga Blast
4: Yoga Inferno
5: Yoga Rejendo
6: Yoga Drill Kick
7: CM agachado, Yoga Fire (segure ↙ para fazer o CM, então faça ↓↘→ + SR para o Yoga Fire)
8: Yoga Fire, Yoga Inferno
9: Yoga Flame, Yoga Rejendo
10: voadora com CF, CM agachado, Yoga Rejendo (deixe Ryu no canto para fazer este combo, então pule e aperte CF imediatamente antes de cair, aí é só segurar ↙ para fazer CM e emendar Yoga Rejendo)
11: Drill Kick, CM agachado, Yoga Inferno
12: Yoga Fire, CM agachado (deixe Ryu no canto, faça o Yoga Fire com SR, espere um momento, então segure ↙ e aperte CM)
13: Yoga Fire, voadora com SM, Yoga Drill Kick (em uma distância de meia tela, faça um Yoga Fire com SR, então pule para frente e aperte CM emendando Yoga Drill com CR)
14: Faça um combo de 30-hit
15: Yoga Blast, Yoga Inferno, Yoga Regendo, Yoga Drill Kick, SF (cabeçada)
16: Yoga Fire, CM, Yoga Rejendo, Yoga Drill Kick

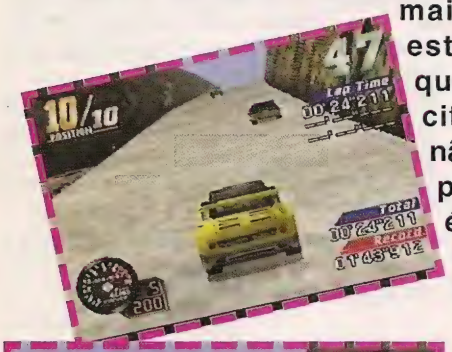
SAKURA

1: HaDoKen
2: Sho-Oh Ken
3: ShunPuKyaku
4: ShinKu HaDoKen
5: Midare Sakura
6: HarulchiBan
7: ShunGokuSatsu
8: SM agachado, CM agachado
9: SF agachado, HaDoKen (use SR para o HaDoKen)
10: voadora com CF, CM agachado, ShunPuKyaku
11: voadora com CF, CR, Sho-Oh Ken
12: voadora com CF, CF, ShinKu HaDoKen
13: voadora com SF, SF agachado, HaDoKen, ShinKu HaDoKen
14: voadora com SF, SF agachado, HaDoKen, HarulchiBan, Midare Sakura, ShinKu HaDoken
15: voadora com CM, CR agachado, CR agachado, CR agachado, Sho-Oh Ken, Midare Sakura, HarulchiBan (use SF para o Sho-Oh Ken)
16: voadora com SF, SM agachado, CM agachado, ShunPuKyaku, Midare Sakura

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Desde que o Nintendo 64 foi lançado só existia três jogos de corrida para o console: Mario Kart 64 (que simplesmente arregaça), Human Gran Prix (que não é lá essas coisas) e Cruis'n USA (que infelizmente decepcionou). Agora a Imaginner lança mais um título do gênero para o console de 64 bits da Nintendo.

Multi Racing Championiship era para ser mais um jogo do estilo como qualquer um dos citados acima se não fosse por um pequeno detalhe: é o segundo game do Nintendo 64 que utiliza o aparelho Rumble Pac (aquele que faz o controle treme em situações de turbulênci durante o jogo, e já usado em Sta Fox 64), isto é, quando você pass em um buraco ou sobre um terren castigado, você tem uma a sensaçã de estar dentro de um carro d verdade.



Os gráficos são um pouco fracos e nã ajudam muito, o som é animal e os efeitos sonoro são muito bons. O que atrapalha um pouco no jog é a jogabilidade, que fica atrás até da jogabilidad de Cruis'n USA (!), fora isso o game é bem lega e é melhor ainda quando jogado com um amigo.

Ao todo são dez carros disponíveis e trê pistas: Easy, Hard e Expert. Vale a pena jogar mai este super lançamento da Nintendo!

O Time Trial é uma boa maneira de se familiarizar com o game.

Este é o carro mais veloz, mas perde em jogabilidade

O percurso das pistas varia de acordo com a dificuldade escolhida

A sensação de velocidade é incrível

Escolha sua máquina e parta para a corrida.

NINTENDO 64			
MULTI RACING CHAMPIONSHIP			
IMAGINNER	- N/D		
CORRIDA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	85	JOGABILIDADE	80
MÚSICA	73	DIFICULDADE	72
EF. SONOROS	87	ORIGINALIDADE	70
DIVERSÃO	81	CLAS. FINAL	79

CRÍTICA

Apenas mais uma opção para o console. Nada especial.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Quem leu a Gamers 16 e não tem um N64 japonês, não precisa mais ficar desesperado para jogar Perfect Stryker. É que acaba de chegar nas prateleiras a versão americana do game, isto significa que você não precisa mais ficar se torturando jogando Fifa 64 (que cá entre nós, é ruinzinho pacas!).

International Superstar Soccer 64 é um show de bola, com a classe da Konami e o poder do Nintendo 64 fica difícil outro futiba bater este aqui. O game agora não conta com os times da J-League (Liga de futebol japonesa), mas com as seleções da Copa do mundo. Você pode optar por jogar nos seguintes modos: Exhibition, International Cup, World League, Scenario, Shootout e Training Mode, além de poder criar seus próprios jogadores e definir todo o esquema técnico do seu time.

Os gráficos são estonteantes, os jogadores têm movimentos bem reais (mas não têm rosto), o grito da galera e a voz do locutor dão a sensação de que você está dentro do estádio de verdade. As músicas são o ponto fraco do game. A jogabilidade mata a pau qualquer concorrente e as jogadas são perfeitas (tem voleio, bicicleta, chapéu, carrinho, sainha e tudo mais que um grande jogo de futebol pode ter).

Se você é daqueles que não podem ver um gramado com uma bola em cima, não pode perder International Superstar Soccer 64.

O bandeirinha não deixa passar um impedimento sequer.

Os P.K.s continuam animais.

Quando for bater escanteio, falta ou pênalti, use o botão R para esconder a seta.

NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64			
KONAMI	- N/D		
FUTEBOL	- 1 A 4 JOGADORES		
GRÁFICO	89	JOGABILIDADE	90
MÚSICA	70	DIFICULDADE	63
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	60
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	80

CRÍTICA

Perdeu uma pouco nas vozes, mas de resto é um ótimo game.

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- SISTEMA DE FICHAS E TIMER
- TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
- ALTA DURABILIDADE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP

ROCKMAN X4®

SATURN

Tava demorando para pintar a quarta versão X do jogo do robozinho mais simpático do mundo dos games. Rockman X4 (Megamen X4 nos EUA, só que o game ainda não saiu nos States) acabou de sair do forno e já é sucesso no mundo inteiro. Quem curte o mascote da Capcom há bastante tempo deve se perguntar: De onde esse pessoal consegue tirar tanto inimigo pro Rockman? Simples; toda vez que sai um novo game da série, a Capcom do Japão promove um concurso para testar a criatividade dos game-maníacos, e sempre dão sorte, pois quanto mais Rockmen são lançados, mais criativos ficam os inimigos, e mais divertido fica o game, ao contrário do que seria o lógico.

O time da Capcom arrepiou nesta última versão de Rockman, o game tem muito mais cenas em desenho animado do que a versão anterior (Rock/Megaman X3 para Saturn e Playstation), o legal (e mais inovador) do jogo, é que você pode optar por duas aventuras diferentes no início do game, ou seja, você tem dois personagens com histórias diferentes para escolher (não como em Rock X3, que você jogava apenas um pouco com Zero, agora a aventura de Zero é só dele, sem Rockman). Se você ainda é um novato no game, o mais aconselhável é o Rockman, mas se você é veterano, vai delirar com Zero. A jogabilidade é nota mil como não podia deixar de ser, o game continua com pulos duplos, dashes aéreos, armas extraordinárias e mais uma novidade, quando Zero termina alguma fase, ele não ganha a arma do inimigo como Rockman, e sim uma habilidade equivalente ao oponente derrotado. Por exemplo, se você mata o Magma Dragoon com o Zero, você ganha o shoryuken de fogo, que é acionado com o comando ↑ + botão de Special.

O som é um caso à parte, as músicas da abertura e dos finais são cantadas, o som das fases são totalmente Hardcore e os efeitos sonoros continuam no mesmo estilo de todas as versões antigas.

O esquema de jogo também não foi alterado, ao todo são oito fases com oito mestres, fora o último estágio que é composto por 3 fases e contém todos os chefes anteriores mais o último mestre (no caso, Sigma).

A História do game é a mesma de todos os anteriores, ou seja, Sigma quer dominar o mundo com seu exército de Robôs, e só quem pode impedir isso é você.

Enfim, se você é fã do mascotinho da Capcom, não pode perder este lançamento animal!

Este simpático Bonequinho de Rockman acompanha os CD's Japoneses do Game, e é estilo Cavaleiros do Zodíaco, com armadura e tudo.

SATURN			
ROCKMAN X4			
CAPCOM	-	CD	
AÇÃO	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	89	JOGABILIDADE	89
MÚSICA	92	DIFICULDADE	75
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	75
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

Animal, a melhor versão do game de todos os tempos.

HABILIDADES DE ZERO

Confira as habilidades adquiridas por Zero, e com quem obtê-las:

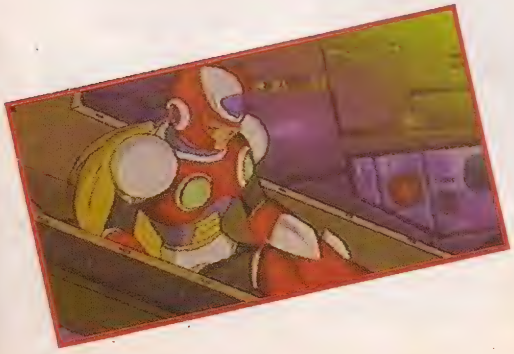
MESTRE	HABILIDADE	COMANDO
Frost Kibatodos	Frost Hability	No pulo, ↓ + botão de Special
Jet Stingren	Dash Aéreo	Aperte o botão Dash no pulo
Slash Beastleo	Slash Hability	Aperte o botão de Special no Dash
Web Spidus	Web Hability	Aperte o botão de Special
Split Mushroom	Pulo Duplo	Pule duas vezes
Cyber Kujacker	Cyber Hability	Aperte o botão de habilidade
Storm Fokurul	Espada mais poderosa	Botão de ataque
Magmard Dragoon	Fire Shoryuken	Aperte ↑ + botão de Special

ESTRATÉGIA COM ZERO

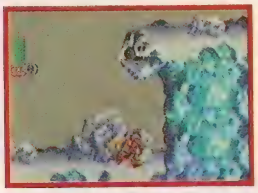
Nossa estratégia é simples, basta seguir o esquema acima, ou seja, comece pela fase 1 e termine na 8. Terminando as oito primeiras fases aparecerá o último estágio no meio da tela, detone Sigma e curta o final. Confira os detalhes da estratégia de Zero contendo todos os itens. Vamos lá!

COMANDOS

Botão de ataque ..... A
Pulo ..... B
Dash C
Special X
Habilidade ..... Y
Troca de arma (com Rockman) .... R ou L



1-Frost Kibatodos

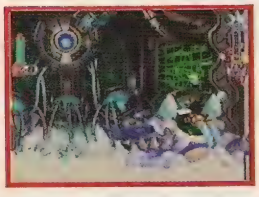


No começo da fase, suba à esquerda e pegue energia, também há uma vida no alto da colina mas nem tente pegá- la, só dá com o Dash aéreo ou com o pulo duplo.

Desvie dos gelos e acerte no olho do sub-chefe.

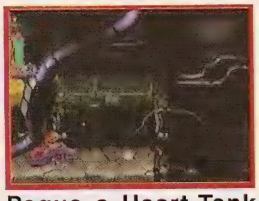
Nesta parte vá por cima e...

...ao chegar aqui destrua o bloco de gelo para pegar o Weapon Tank.



Para acabar com o chefão, fique na parede, quando ele encostar, pule por trás e acerte várias espadadas, repita a operação. Quando ele jogar espinhos, desvie e acerte- o.

2-Jet Stingren



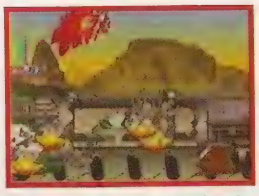
Pegue o Heart Tank caindo por aqui, na primeira parte da fase.

Use o Dash aéreo para conseguir o Energy Tank.

No final da tela recarregue sua energia.

Para matar Jet Stingren fique no canto e pule para acertá-lo. Use a Frost Hability. Já era!

3-Slash Beastleo



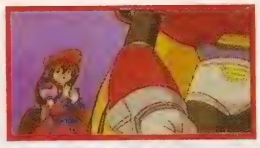
Use o super pulo (pulo + Dash) para pular de um vagão para o outro.

Destrua os vagões com o robô até achar o Heart Tank.

Quando Slash pular, passe por debaixo dele e o acerte por trás.

4-Web Spidus

Por enquanto não há nada o que fazer nesta tela. Ao chegar no mestre desvie de sua teia com o Dash aéreo e acerte-o no ar.



Curta as cenas em desenho animado e se prepare para o próximo desafio.

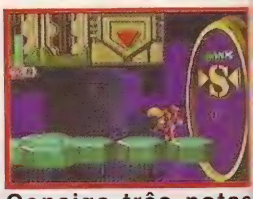
5-Split Mushroom

Detone o sub-chefe da direita para a esquerda.

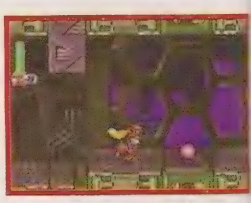
Pule na plataforma que cai e imediatamente pule para cima para pegar um Heart Tank.

Use a Web Hability para matar o mestre.

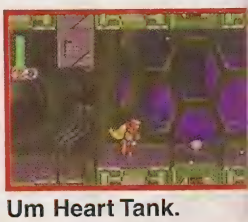
6-Cyber Kujacker



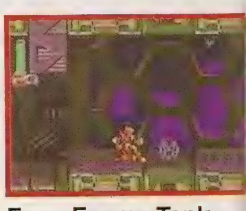
Consiga três notas "S" e pegue :



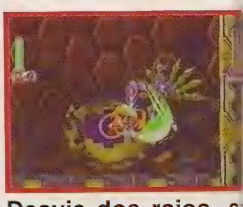
Uma vida.



Um Heart Tank.

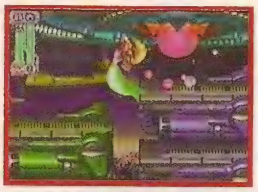


E um Energy Tank.



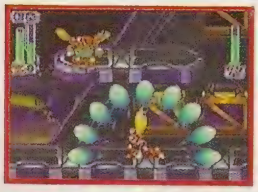
Desvie dos raios, s pendure na parede acerte-o por trás.

7-STORM FOKURUL



O Heart Tank está bem visível, mas seja rápido.

Esse sub-chefe é fogo. Desvie e acerte no olho.



Use a Cyber Hability para acabar com o mestre.

8-MAGMARD DRAGOON

Pegue o Heart Tank na segunda parte da tela acima e à esquerda.

Mate-o só na espada.

COMPLETANDO O INVENTÁRIO DE ITENS.

Tudo bem, você chegou até aqui, só que ainda faltam alguns itens. Sem problema aí vão eles.

Para completar seu inventário de itens faltam dois Heart Tanks, o primeiro está na fase do Frost Kibatodos. Use o Shoryuken de fogo neste bloco de gelo.

Na fase do Web Spidus, use também o shoryuken de fogo para pegar o último Heart Tank que falta para completar seu inventário.

ÚLTIMA FASE

Você será obrigado à lutar contra Airis, desvie dos raios e...

...acerte o Cristal.

Mais desenho "ANIMAL"DO!

Para matar o "General", suba nas mãos e acerte a cabeça.

Seja rápido desviando dos raios.

ENFRENTANDO OS OITO CHEFES NOVAMENTE

Agora você está em uma sala com oito cápsulas, quatro à esquerda e quatro à direita. Confira quem está em cada uma delas (na mesma ordem de cima para baixo e da esquerda para a direita) :

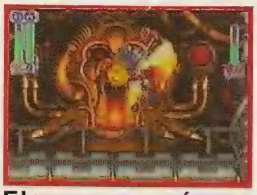
W.S.	M.D.
C.K.	S.F.
J.S.	F.K.
S.M.	S.B.

LEGENDA

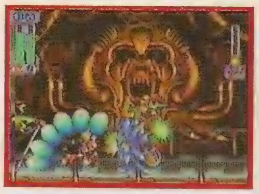
W.S.: Web Spider
C.K.: Cyber Kujacker
J.S.: Jet Stingren
S.M.: Split Mushroom
M.D.: Magmard Dragoon
S.F.: Storm Fokurul
F.K.: Frost Kibatodos
S.B.: Slash Beastleo

Outra seqüência de desenho animado. Se prepare para o desafio final.

SIGMA



Ele aparecerá em várias formas. A primeira é a forma da morte. Basta ficar no Fire Shoryuken



Na segunda, use a Cyber Hability.

Na terceira, Fire Shoryuken.

E por ultimo mate-o na espada.

Acabou, curta o final, afinal, você merece!

BIO HAZARD

SATURN

Finalmente! Um dos Best-Sellers no Playstation ganha a sua versão para Saturn, depois de mais de um ano a Capcom lança Bio Hazard (Resident Evil nos States) para o console da Sega.

Mesmo depois desse tempão, o game continua na moda e já tem fãs por toda parte. Bio Hazard para Saturn não decepciona e mantém o que o original tinha de melhor: o suspense.

Você escolhe entre a gata Jill Valentine ou Chris Redfield e deve entrar numa mansão infestada de zumbis e outras criaturas para descobrir o que está causando as várias mortes seguidas, sempre com as vítimas mutiladas, em Racoon City.

SUSPENSE NO SATURN

O game continua sangrento, e mais ainda que a versão americana para o Playstation. Isso porque ele é baseado na versão japonesa do console da Sony. Na apresentação já dá para se ter uma idéia, aparece claramente o cachorro zumbi mutilando à dentadas o pobre Joseph, depois é mostrado um close no corpo já estraçalhado. Na cena em que você encontra o primeiro zumbi, após ele arrancar a cabeça de Keneth, aparece o crânio do pobre coitado caindo no chão.

Os gráficos, em geral, estão com a resolução menor que no Playstation, tanto os cenários pré-renderizados quanto os personagens texturizados em tempo real e as cenas em Full Motion Video e CG ficaram um pouco mais granuladas na versão Saturn. De resto o game é o mesmo: som de gelar a espinha, jogabilidade matadora e diversão de montão.

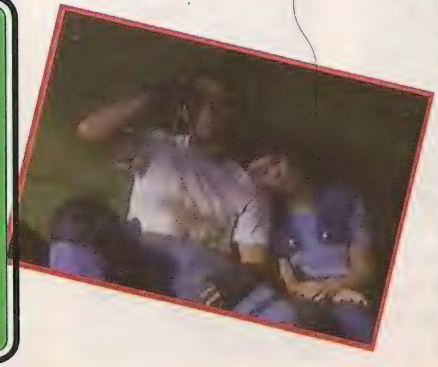
Como nós já destrinchamos o game com Jill na edição 9, agora você confere a estratégia completa com Chris, e isso vale também para aqueles que possuem um Playstation, pois o game é igualzinho. Vamos lá.

DICAS

Jill tem 8 slots para carregar itens e Chris só tem 6 slots, e esse é o grande problema de Chris. Além disso, Jill tem o Lockpick para abrir portas simples e gavetas, Chris também não tem essa mordomia, você deve achar Small Keys em vários lugares e ficar ocupando mais um espaço em seu inventário. Para economizar espaço, faça o seguinte: sempre carregue apenas um tipo de arma e o máximo de munição possível para esta mesma arma; deixe os Ink Ribbons dentro do baú, sempre que precisar salvar o seu progresso, pegue Ink Ribbons no baú, use e guarde novamente; o mesmo serve para os Herbs, sempre que encontrar algum, deixe-o dentro do baú ou então nem pegue, mas lembre-se dos locais onde tem Herbs para voltar se precisar, só carregue um com você se entrar numa área perigosa com pouca energia. A munição para Chris é mais escassa que para Jill, economize o máximo que puder, procure sempre desviar-se dos zumbis, se gastar muita munição, poderá ficar sem nada para matar Tyrant no final do jogo, economize principalmente a munição das armas mais fortes. Os Ink Ribbons também são mais escassos para Chris, ou seja, salve o seu progresso apenas quando for extremamente necessário. Na edição Nº 9, além de mais dicas para a versão Playstation (que também servem para a versão Saturn), você confere a estratégia completa para Jill e todos os mapas do jogo. Fazendo o melhor final (salvando seu personagem e dois parceiros da mansão), você conseguirá a Special Key, que dá acesso a uma sala para trocar a roupa de seu personagem. Ao terminar o jogo com qualquer personagem e em qualquer limite de tempo, você terá acesso ao modo Battle Game, onde terá que acabar com vários inimigos com um estoque limitado de munição, os melhores tempos ficam gravados. Se você terminar o game em menos de 3 horas (e terá que correr muito para isso), você obtém o Rocket Launcher, um lança-mísseis animal com munição infinita. Se quiser códigos de Game Shark para facilitar a sua vida, confira na seção Pró-Dicas desta edição.

COMANDOS

A ..... Abrir portas, examinar, atacar
B ..... Correr
R ..... Empunhar arma
Start ..... Ativar menu
↑ ..... Andar para frente, empurrar objetos
↓ ..... Andar para trás



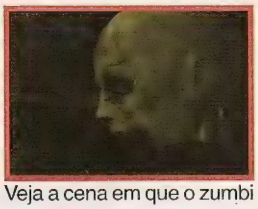
SATURN

BIO HAZARD				
CAPCOM	-	CD		
ADVENTURE	-	1 JOGADOR		
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	96	
MÚSICA	77	DIFICULDADE	80	
EF. SONOROS	93	ORIGINALIDADE	76	
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	88	

CRÍTICA

Em geral, só a resolução ficou menor que na versão Playstation, de resto o game continua animal.

O game começa na sala principal, depois da conversa com Jill e Wesker, você vai para a sala de jantar, entre no pequeno corredor e siga para a esquerda.



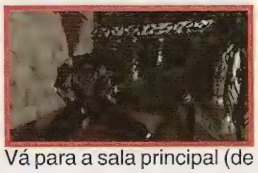
Veja a cena em que o zumbi arregaça Kenneth e volte para a sala principal (pois você só tem a faca ainda).

Pegue a Beretta de Jill no chão e se equipe com ela. Aproveite para pegar 3 Ink Ribbons na mesinha da máquina de escrever.

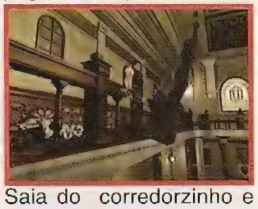
Volte para o local onde você viu o primeiro zumbi e detone-o com tiros. Quatro ou cinco são suficientes.

Pegue dois clips (munição da beretta, cada clip contém 15 balas) ao lado do cadáver de Kenneth. Saia do corredor.

Volte para a sala principal e entre na porta dupla azul, empurre a escada para perto da estátua, suba e pague o mapa do primeiro andar da mansão. Empurre o móvel e entre na pequena sala da cortina vermelha. O zumbi que está no chão não está morto, mate-o (ou apenas desvie-se) e pegue 3 Ink Ribbons na estante.

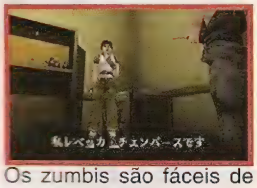


Vá para a sala principal (de novo), suba as escadas, vire para a direita e entre na segunda porta à direita, pegue a Small Key perto do vaso azul, continue pela próxima porta do pequeno corredor em que você se encontra. Ao chegar no terraço, seja rápido, corra até o cadáver de Forest e pegue um Clip.



Saia do corredorzinho e siga para o lado oposto, entre na porta dupla que dá para cima da sala de jantar, cuidado, haverá dois zumbis o esperando. Mate-os e empurre a estátua para a sala de jantar.

Desça para a sala de jantar e pegue a Blue Jewel perto da estátua quebrada, volte para cima da sala de jantar e entre na porta que você ainda não entrou, esteja pronto para mais três zumbis, é só matar e descer pela escada.

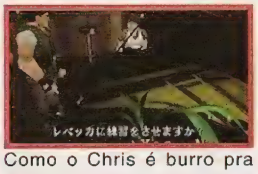


Os zumbis são fáceis de serem desviados, conserve sua munição, e entre na primeira sala depois das escadas, você irá encontrar Rebecca. Pegue a Sword Key sobre a cama, guarde a faca e a Small Key no baú, pegue dois Clips também no baú, salve seu progresso e saia. Vá para o final do corredor.

Entre, desvie-se dos zumbis (são três) vire para a direita em um vão no corredor e entre na sala com a cabeça do tigre, use a Blue Jewel no tigre e pegue o Wind Crest.

Ao sair da sala do tigre, vire para esquerda e entre na primeira porta à direita, pegue um Clip em cima da cama e vá até a escrivaninha, um zumbi sairá do armário, detone o zumbi, arquive o Keeper's Diary e deixe as Shells (munição da Shotgun) no armário para pegar mais tarde.

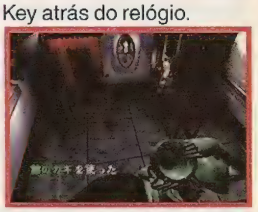
Saia da sala e entre na primeira porta à direita, você sairá no corredor onde você encontrou o primeiro zumbi. Vá para a sala do Piano (a primeira sala virando para a esquerda), entre e empurre a estante atrás do Piano para pegar a partitura, use-a no Piano.



Como o Chris é burro pra caramba, e certamente não sabe tocar Piano, o jogo teria terminado aí, se não fosse pela ajuda da gatinha Rebecca, que chega na hora H. Só que ela ainda não está familiarizada com a sinfonia (Moonlight Sonata) e tem que levar algum tempinho treinando até que possa interpretá-la com perfeição. Enquanto ela treina, vá até a sala de jantar e pegue o Wood Emblem sobre a lareira (aproveite e dê uma passada na sala principal para salvar seu progresso), volte para a sala do piano com um espaço vazio no seu inventário de itens. Quando você voltar para a sala do Piano, Rebecca já estará tocando implacavelmente a sinfonia. Após ouvir a belíssima melodia, uma porta secreta se abrirá.

Entre e pegue o Gold Emblem. A porta será fechada, aí é só colocar o Wood Emblem no local onde você retirou o Gold Emblem. Saia da sala secreta e siga para a sala de jantar.

Chegando lá, coloque o Gold Emblem no local onde você retirou o Wood Emblem. Pegue a Shield Key atrás do relógio.



Vá para a sala onde você pegou o mapa do primeiro andar e use a Sword Key para abrir a porta, como você não vai usá- la mais, escolha yes, para descartá-la

Corra sem parar neste corredor ou você vira comida de cachorro. Entre na próxima porta e volte equipado com a Beretta, mate os cachorros e pegue um Clip empurrando o móvel.

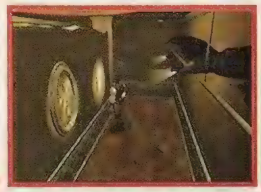
Volte de novo e pegue um Green herb no chão, siga pelo corredor e entre no banheiro, tire a tampa do ralo da banheira e pegue a Small Key

Siga para o final do corredor e entre na porta dupla, se prepare para dois zumbis. Entre na sala dos quadros, e siga esta seqüência:

A Newborn Baby.

A Picture of an Infant

A Lively Boy.



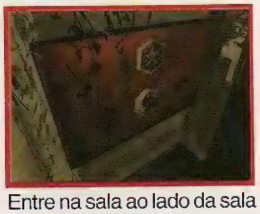
A Young Man.

A Middle- Aged Man.

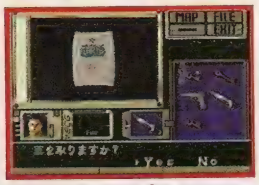
A Tired Old Man

Vá até o quadro no final da galeria e pegue o Star Crest na parede. Saia.

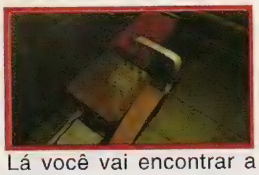
Entre na porta acinzentada, mate um zumbi, vire para a direita, pegue uma green herb no chão e entre na Storeroom. Atualize seu inventário de itens (pegue o Star e o Wind Crest), salve seu progresso e volte para o corredor de onde você veio.



Entre na sala ao lado da sala de quadros tomando cuidado com o cachorro, coloque o Star Crest e o Wind Crest no quadro.



Volte para a Storeroom, pegue o Chemicals no chão e vá para a área em que se encontra a sala do tigre.

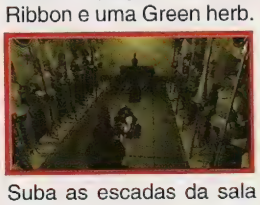


Lá você vai encontrar a Green House, uma sala que tem uma planta carnívora, use o chemicals na máquina para matar a planta e faça a festa com os Herbs (verdes e vermelhos, você pode mixá-los na tela de menu com a última opção), pegue a Armor Key na parede.

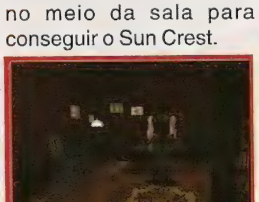
Vá para o corredor da sala que você encontrou a Rebecca pela primeira vez e entre na porta do final do corredor à direita. Pegue a Broken Shotgun, um Clip e use a Small Key na gaveta para pegar uma caixa de Shells. Dê uma passada pela Rebecca Room (vamos chamar a sala que você encontrou a Rebecca pela primeira vez de Rebecca Room), atualize seu inventário de itens e salve seu progresso.

Vá para o corredor do banheiro onde você pegou a Small Key e entre na porta em frente à porta dupla. Certifique- se de que você tem um espaço vazio em seu inventário de itens, e de que você está carregando a Broken Shotgun. Entre na porta e vá até o quadro que contém a Shotgun, troque-a pela Broken Shotgun. Agora vá buscar todas as caixas de Shells que você deixou para trás, e aproveite para matar os zumbis que você deixou pelo caminho.

Volte para a sala principal e entre na porta ao lado da porta dupla azul, mate o zumbi, e pegue um clip, uma caixa de Shells com a Small Key na gaveta. Na próxima sala (a dos espelhos) mate o zumbi no chão e pegue um Ink Ribbon e uma Green herb.

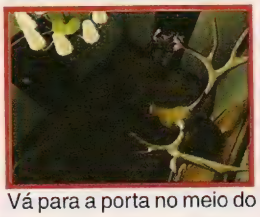


Suba as escadas da sala principal, vire para a direita, entre na primeira porta (se prepare para dois zumbis) e vá para a porta dupla verde, seja cuidadoso, empurre as estátuas para os buracos e acione o botão no meio da sala para conseguir o Sun Crest.

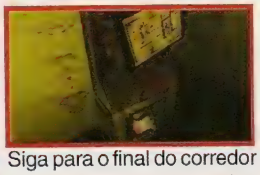


Vá para o final do corredor em forma de "U" e entre na pequena biblioteca, arquive o Botany Book.

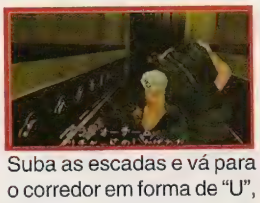
Saia pela outra porta e esteja equipado com a shotgun, dois zumbis estarão te esperando (um tiro na cabeça basta para arregaçar os mortos-vivos).



Vá para a porta no meio do corredor, entre e mate um zumbi. Haverá duas portas dentro da salinha que tem uma cabeça de alce; na porta da esquerda você deverá examinar o quadro de insetos, puxar o aquário para a direita, empurrar o armário para o lugar onde estava o aquário e pegar uma caixa de Shells; arquive o Researcher's Will na mesinha. Na porta da direita os itens são: Lighter (Isqueiro), Shells e um Red herb.



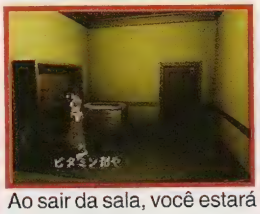
Siga para o final do corredor e entre na porta azul. Use o isqueiro na lareira para pegar o mapa do segundo andar. Saia da sala, desça as escadas e atualize seu inventário de itens na Storeroom. Tenha certeza de que você está carregando o isqueiro e a Shield Key.



Suba as escadas e vá para o corredor em forma de "U", entre na porta que você ainda não tinha entrado, encontre Richard no chão, pegue as herbs (se precisar), pegue um Clip no corpo de Richard (se precisar) e arregace um zumbi. Agora vá para a próxima porta, suba a escadinha, destranque a porta, descarte a chave, mas não entre ainda, volte e entre na sala à direita.

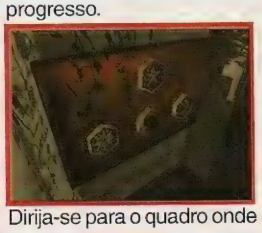
Acenda o candelabro e pegue uma caixa de Shells e um Clip na sala ao lado, empurrando a estante.

Agora você deve seguir para a sala que você destrancou, seja rápido, você não precisa matar a cobrona agora, basta pegar (finalmente) o Moon Crest, ainda tem tempo para pegar uma caixa de Shells no canto da sala.

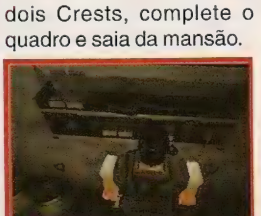


Ao sair da sala, você estará envenenado. Rebecca aparecerá e você terá que controlá-la até a Rebecca Room. Pegue as vitaminas e leve-as para Chris.

Depois de curado, desça para a Storeroom, pegue os dois crests que estão faltando e salve o seu progresso.



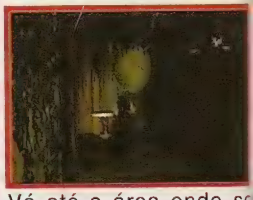
Dirija-se para o quadro onde você colocou os outros dois Crests, complete o quadro e saia da mansão.



Pegue o Square Crank, nesta ante-sala empurrando a escada para a estante.

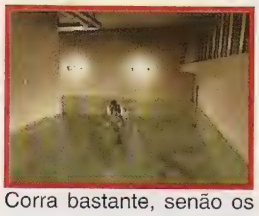
Saia pela porta dupla e mate os três cachorros. Pegue herbs no chão e arquive o mapa do jardim perto do elevador que não funciona. Saia pelo portão duplo, siga ao redor da piscina e use o Square Crank na coluna de concreto. A água irá descer e você poderá passar pela piscina. Corra, corra e corra, ou as cobras irão envenenar você. Desça pelo elevador e mate mais cachorros; siga para a casa de guardas.

Empurre a estátua para o buraco de onde sai o galho que fica batendo em você, entre à direita na sala onde tem o baú e a máquina de escrever, salve o seu progresso e guarde o Square Crank no baú, saia da sala e entre na porta em frente, (não entre na porta dupla vermelha!) esteja preparado para mais dois zumbis, entre na primeira porta à esquerda, tire a tampa do ralo da banheira para pegar a Control Room Key, explore o quarto e pegue o Red Book, Small Key e uma caixa de Shells. Guarde o Red Book.

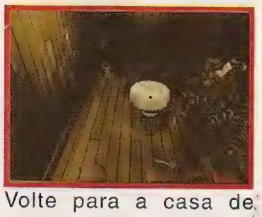


Vá até a área onde se encontra o cacho de vespas gigantes e pegue a Dormitory Key 002. Siga para a sala 002. Existem herbs atrás da estátua. Entre na sala 002. Dentro da sala, na primeira porta há um zumbi e um Clip. Deixe o Clip e siga para o quarto, pegue o Dormitory Map, Plant 42 Report e uma caixa de Shells. Deixe a

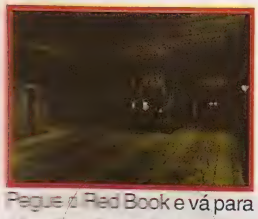
caixa de Shells. Empurre a estante e desça pela escada. Empurre as caixas para passar sobre o vão de água. Entre pela porta dupla.



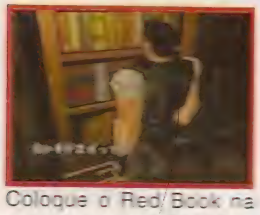
Corra bastante, senão os tubarões te pegam! Entre na porta da esquerda. Descarte a Control Key, ative um botão na parede da sala para drenar a água e outro para abrir a porta da sala ao lado. Entre na próxima sala e pegue dois Clips, duas caixas de Shells, a Dormitory Key 003 e deixe um espaço para a Small Key, no canto da sala.



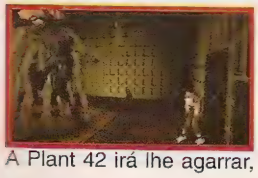
Volte para a casa de guardas e entre na porta dupla vermelha (carregue herbs e bastante munição), na sala, você vai encontrar duas aranhas enormes, destrua-as. Confira a posição dos tacos na mesa de sinuca como se fosse um relógio.



Pegue o Red Book e vá para o local onde você encontrou as Vespas, entre na porta 003 e descarte a chave.

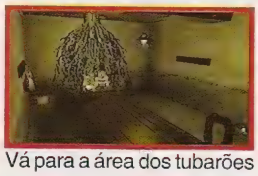


Coloque o Red Book na estante e vasculhe o quarto, entre na passagem secreta e se prepare para a Plant 42.

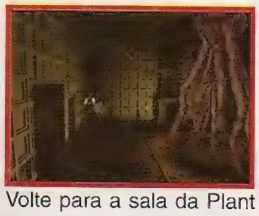


A Plant 42 irá lhe agarrar, Rebecca aparecerá e terá que salvar Chris.

Volte para a sala das vespas e entre nesta sala, o código é: 1, 2 e 5. Dentro da sala há 4 Empty Bottles, pegue apenas três, você pode colocar water dentro destas garrafas na pia e os UMB. Nº 2 e 4 nas estantes. Faça o seguinte: 1- Encha uma garrafa com água e outra com UMB. Nº 2. Combine-as, para conseguir o NP-003. 2- Coloque o UMB. Nº 4 em uma garrafa e combine com o NP-003. Agora você tem o UMB. Nº 7. 3- Encha uma garrafa com UMB. Nº 4 e outra com UMB. Nº 2, combine-as para obter o Yellow-6. 4- Agora combine o Yellow-6 com o UMB. Nº 7 para conseguir o UMB. Nº13. 5- Finalmente faça outra solução de NP-003, misture-a com o UMB. Nº13 para conseguir a poderosa V- jolt.



Vá para a área dos tubarões e use a V- jolt na raiz da planta.



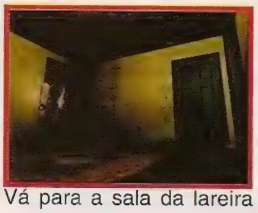
Volte para a sala da Plant 42 e mate-a com tiros. Pegue a Helmet Key na lareira e volte para dentro da mansão. No caminho, você encontrará Wesker.

Entre na mansão, pegue o Doom Book no segundo andar (vá para o menu e abra-o para conseguir o Eagle Medal).

Vá para o corredor sobre a sala de jantar e fique esperto, pois há dois Hunters aqui. Siga para a porta da direita.

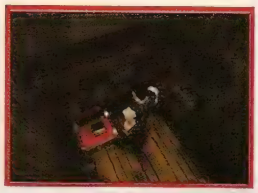
Entre na sala em que você não podia entrar antes, pegue as shells, Magnum Rounds, empurre a escada para perto da lareira, apague a luz, suba na escada e pegue a Red Jewel sobre a cabeça do Alce.

Desça para a Rebecca Room, ajuste o seu inventário de itens, salve o seu progresso e vá para a área onde se localiza a cabeça do tigre, entre na salinha do tigre, use a Red Jewel e pegue a Colt Python (Lembre-se de se curar na Green House, que fica bem perto de onde você está).

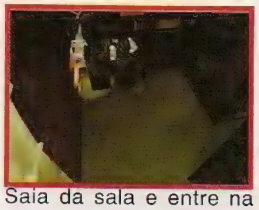


Vá para a sala da lareira (onde você pegou o mapa do 2º andar) use a Helmet Key e entre na porta trancada. Você não usará mais a Helmet Key.

Para a cobra aparecer, vá até o piano, ela sairá da lareira e abrirá um buraco no chão, mate-a com tiros de Shotgun ou Colt. Entre no buraco

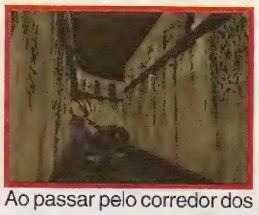


Ande, tomando cuidado com os zumbis e coletando munição e herbs. Ao chegar na cozinha, suba pelo elevador e vá para a esquerda, entre na primeira sala, pegue a Bateria e duas caixas de Shells.

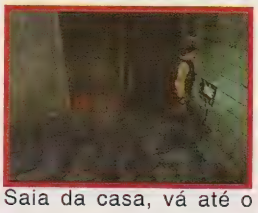


Saia da sala e entre na porta dupla azul, esteja pronto para atirar. Pegue a caixa de Shells na gaveta com a Small Key. Vá para o lado oposto, acione o botão vermelho, empurre a estátua para a luz e pegue o MO Disk.

Volte para a cozinha, suba pela escada de onde veio o zumbi, e certifique-se de que você tem munição o bastante para sair da casa novamente. Seu inventário de itens deve ter: Square Crank, Bateria, armas e munição pra caramba.



Ao passar pelo corredor dos Crests, esteja pronto para mais um Hunter.



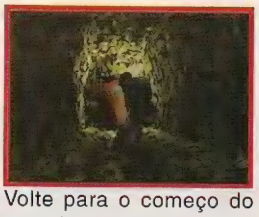
Saia da casa, vá até o elevador que não funciona, coloque a Bateria e suba por ele.

Use o Square Crank para que a àgua da piscina suba. Volte para guardar o Square Crank.

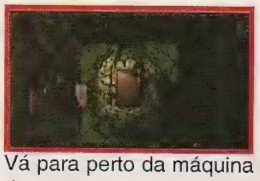
Desça pelo elevador que você ativou e note que a pequena queda d'água, que fica em frente ao elevador foi bloqueada e você agora pode passar por ela.

Desça, em frente, à esquerda, tem uma máquina de escrever, volte e entre na primeira passagem. Nesta parte, tem um F-Aid Spray e uma caixa de Shells.

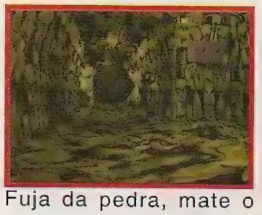
Encontre Enrico, ele tentará lhe dizer algo, mas será morto com um tiro. Ele tem um Clip.



Volte para o começo do corredor e encontre o Hex Crank.



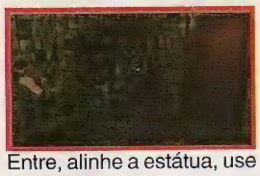
Vá para perto da máquina de escrever e use o Hex Crank para passar para o outro lado.



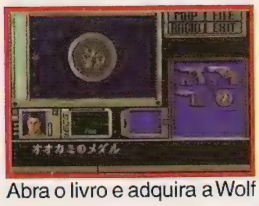
Fuja da pedra, mate o Hunter e entre na porta dupla.

Mate a Aranha gigante, com a Colt, e corte a teia com a faca ou queime-a com o lança chamas, para passar para a próxima parte.

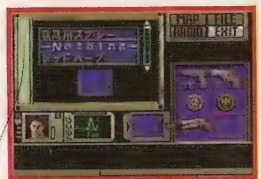
Vá para a esquerda e entre na Saveroom, Pegue tudo o que precisar e saia. Entre na porta do final do corredor e vá para a direita, haverá outra pedrona, vá até ela, fuja, volte ao local onde ela estava e pegue o mapa e o segundo MO Disk. Volte um pouco e use o Hex Crank na parede umas três vezes, até que uma passagem para a esquerda se abra.



Entre, alinhe a estátua, use o Hex Crank duas vezes, empurre a estátua até que ela fique em frente ao quadro e pegue o Doom Book 2.

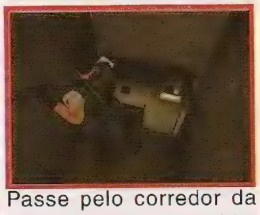


Abra o livro e adquira a Wolf Medal.



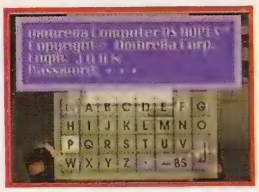
Volte para a Saveroom e pegue os seguintes itens: Eagle Medal, Wolf Medal, Colt, Shotgun, e munição.

Volte para o local onde a segunda pedrona rolou e entre para a esquerda, suba pelo elevador, use os dois medals na fonte e abra uma passagem subterrânea. Desça.

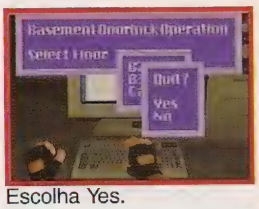


Passe pelo corredor da caixa, mate os zumbis, pegue o terceiro MO Disk.

Desça as escadas e entre na primeira porta à esquerda. Vá para a sala do quadro, arquive os papéis, acione o botão vermelho na parede, empurre a estante, acione o botão azul, vá até o quadro e anote a password: "JOHN, ADA, MOLE".



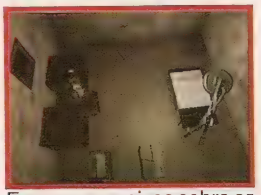
Vá para o pequeno laboratório, pegue os Slides no chão, e use as senhas (JOHN, ADA, MOLE, nesta ordem) para destrancar as portas B2 e B3.



Escolha Yes.

Saia, suba as escadas e entre na Conference Room (porta dupla), veja os Slides no projetor (olha o cara de pau do Wesker na foto!). Ative o botão na parede para abrir uma passagem secreta e pegar a Lab Key.

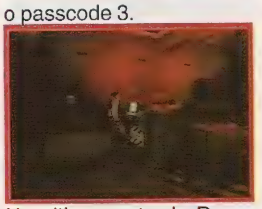
Salve seu progresso e pegue um MO Disk.



Empurre as caixas sobre os ralos, empurre a escada para o buraco da parede, entre. No necrotério, use o MO Disk para pegar o passcode 2, pegue as Magnum Rounds.

Vá para a Power Room (antes, passe na Save Room, pegue o um MO Disk, recupere sua energia e se arme até os dentes). Ao entrar na Power Room, fique esperto com os Gremlims no teto. Ative o terminal de computadores.

Passe para a próxima sala e use o MO Disk para pegar o passcode 3.



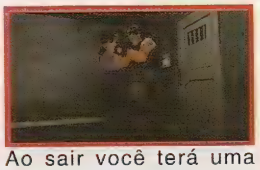
Na ultima parte da Power Room, você ativa o elevador.

Volte. Pegue o último MO Disk. Entre na porta dupla, perto da escada. Entre na porta que você destrancou pelo computador, mate os 4 zumbis, pegue o Fax na parede, use o MO Disk, pegue o passcode 1 e saia.

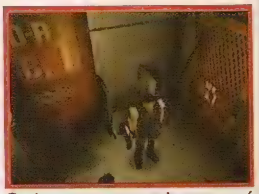
Vire à esquerda e use os passcodes na tranca eletrônica. Encontre Jill na cela. Volte e vá para o elevador, Rebecca aparecerá e irá com você.

No andar superior você encontrará Wesker, ele dirá toda a verdade sobre a Umbrella Corporation e seu verdadeiro caráter (se é que ele tem um), dirá que matou Enrico e que levou todos para a mansão de propósito. Depois disso tudo ainda vai dar um tiro em Rebecca e dizer que precisa de Chris para testar Tyrant, a mais potente arma biológica da Umbrella Corporation.

Você entrará com Wesker no laboratório e ele lhe apresentará Tyrant, só que o cara se dá mal ao pensar que tem controle sobre a criatura. Basta uma lapada de Tyrant para acabar com a raça de Wesker. Economize munição e só atire quando tiver certeza de que não vai errar, desvie e atire. Se você estivesse jogando com a Jill seria baba, pois com ela você só enfrenta um Tyrant (isso mesmo, você terá que matar dois Tyrants), depois de acabar com eles, vá até o computador e abra a porta.

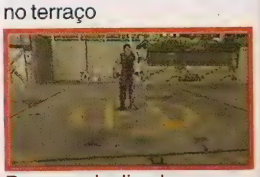


Ao sair você terá uma surpresa, Rebecca estava usando um colete a prova de balas e não morreu, desça até a cela de Jill e sinta o clima que rola entre vocês dois. Rebecca irá armar explosivos para detonar a casa.

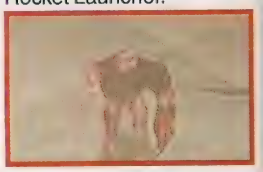


Suba as escadas e vá voltando até encontrar este elevador, suba e se encontre com Rebecca.

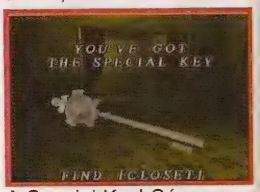
O tempo está passando, deixe Jill e Rebecca cuidando dos zumbis e siga, pegue a Bateria no caminho e use aqui para sair no terraço



Pegue o sinalizador e use-o no meio do Heliporto. O ultimo Tyrant aparecerá e você terá que fugir (nem tente matá-lo, não dá mesmo). Quando faltar 30 segundos, o piloto do helicóptero lhe jogará a Rocket Launcher.



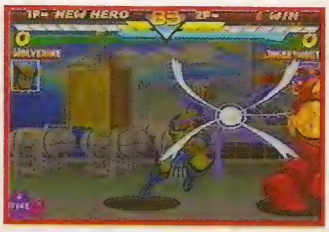
Basta um tiro para arregaçar o coitado! Fim de jogo, curta o final, você merece!



A Special Key! Só para os feras!

Com a Special Key, carregue o seu último save, vá até aquela sala que você não conseguiu abrir no primeiro andar da mansão, entre na porta ao lado da porta dupla azul na sala principal e depois entre na porta seguinte. Pronto. Agora é só usar a Special Key no Closet e trocar a roupa de seu personagem.

MARVEL SUPER HEROES



Use ←↙↓ + Soco no momento em que o golpe do adversário pegar na defesa para fazer um Infinity Counter, com gasto de 1 nível na barra de Super.

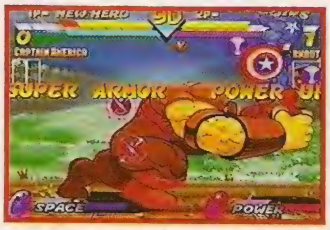
Thanos, o último chefe, rouba todas as Infinity Gems, cada um de seus Infinity Specials são baseados nas Gems.

Enquanto Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter causa fila nos Arcades atualmente, a Capcom lança um game de luta duas gerações mais antigo para o Saturn, Marvel Super Heroes.

O primeiro game da Capcom no mesmo estilo foi X-Men, que apareceu primeiro nos arcades, depois foi convertido para o Saturn e foi prometido também para o Playstation, mas ficou só na promessa, foi cancelado recentemente. Em seguida, MSH saiu nos arcades e causou furor com seu sistema simples e eficiente, uma evolução em relação ao X-Men. O próximo foi X-Men Vs. Street Fighter, também para arcades, que continuou com o mesmo sistema, mas adicionou os personagens de Street Fighter e a possibilidade de fazer duplas. Agora, só com o lançamento de MSH Vs. SF nos arcades, é que a Capcom vem lançar MSH para o Saturn (e em breve também para o Playstation).

É inevitável a comparação com a versão arcade, então vamos lá. Para começar, o game é compatível com o cartucho de RAM, aquele mesmo que costuma melhorar bastante a animação dos games, mas desta vez não vimos vantagens no tal cartucho. Sem o cart, o game é mais lento que no arcade e perdeu alguns quadros de animação, com o cart, o game fica mais lento ainda e a animação melhora um pouco. Isso se deve ao fato de que a memória RAM do cart é mais lenta que a do console. É preferível jogar sem o cart, mesmo com a imperfeição na animação, o jogo fica mais dinâmico e divertido. Os gráficos estão iguais aos do arcade, todos os estágios, personagens, proporção dos lutadores, todos os objetos dos cenários e tal, mas alguns efeitos especiais parecem defeituosos; se você fizer um Chaos Dimension de Shuma-Gorath no estágio de Hulk, a tela parece ficar embaralhada, mas não é nada que atrapalhe. O som também está idêntico ao do arcade, mas, como as músicas são gravadas em faixas de áudio, quando uma batalha demora muito, a música chega a terminar e recomeçar. A jogabilidade continua com o mesmo padrão, mas em alguns momentos, quando se juntam muitos elementos na tela, o game dá um pequeno Slowdown e isso prejudica a jogabilidade.

Quem curte os fighting games da Capcom não pode perder este ótimo lançamento para o Saturn, apesar dos pesares, MSH continua viciante.

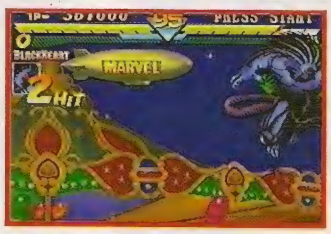


O visual ficou super fiel ao Arcade, cada detalhe da parte gráfica foi mantido.

Cada personagem usa uma Infinity Gem com vantagens, a melhor de Magneto, por exemplo, é a Space Gem, que cria uma barreira impenetrável.

Exemplo simples de Air Combo com Blackheart

Inicie jogando o oponente para o ar com SM...



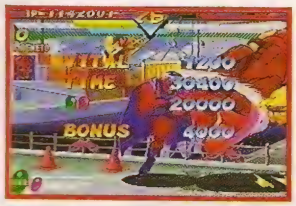
...siga-o com ↑ e aperte rapidamente SR...

...emende um SM...

...e finalize o combo com SF.

COMANDOS

A ..... Chute Fraco
B ..... Chute Médio
C ..... Chute Forte
X ..... Soco Fraco
Y ..... Soco Médio
Z ..... Soco Forte



Para bater no oponente derrotado após a batalha, aperte L + R, mas só funciona depois de acabar o último round.

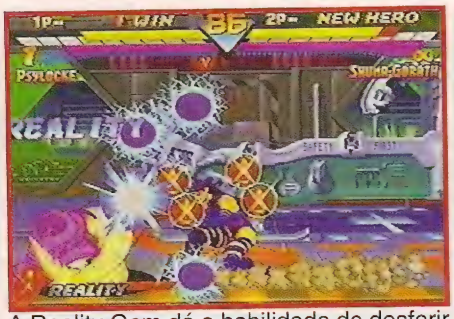
Dr. Doom é o penúltimo chefe, o cara é um apelão, mas é só colar nele e descer o combo que não vai sobrar muita coisa.

SATURN

MARVEL SUPER HEROES				
CAPCOM	-	CD		
LUTA	-	1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE	86	
MÚSICA	72	DIFICULDADE	56	
EF. SONOROS	82	ORIGINALIDADE	68	
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	81	

CRÍTICA

O game ficou um pouco mais lento que no Arcade, mas a diversão continua garantida.



A Reality Gem dá a habilidade de desferir projéteis ao fazer um ataque comum, útil para fazer combos.

Legenda de Golpes

S: Qualquer botão de Soco
SSS: Três botões de soco juntos
SR: Soco Rápido (Fraco)
SM: Soco Médio
SF: Soco Forte
C: Qualquer botão de Chute
CCC: Três botões de chute juntos
CR: Chute Rápido (Fraco)
CM: Chute Médio
CF: Chute Forte
(c): Carregar o primeiro comando por 2 segundos
Obs.: os Infinity Specials devem ser usados quando a barra de Super estiver com nível, no mínimo. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

Comandos Gerais

Corrida para frente: →→ ou → + SSS
Corrida para trás: ←← ou ← + SSS
Super pulo: ↓↑ ou CCC
Provocação: ↓↓ + L + R
Rolar no chão: ←↙↓ + S (ao cair no chão)
Selecionar Gem: L + R
Usar Infinity Gem: ↓↙← + SSS
Infinity Counter: ←↙↓ + S (durante a defesa, gasta 1 nível da barra de super)

CAPTAIN AMERICA

Golpes Especiais

Shield Slash: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Stars and Stripes: →↓↘ + S
Charging Stars: ←↙↓↘→ + C
Sommersault: →↘↓↙← + S

Infinity Special

FINAL JUSTICE: ↓↘→ + SSS

SPIDER-MAN

Golpes Especiais

Web Ball: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Web Throw: ↓↙← + S
Web Swing: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Spider Sting: →↓↘ + S

Infinity Special

MAXIMUM SPIDER: ↓↘→ + SSS

WOLVERINE

Golpes Especiais

Drill Claw: Direcional + S + C de mesma força
Tornado Claw: →↓↘ + S
Berserker Barrage: ↓↘→ + S

Infinity Special

WEAPON X: →↓↘ + SSS
BERSERKER BARRAGE X: ↓↘→ + SSS

IRON MAN

Golpes Especiais

Uni-Beam: ←↙↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Smart Bomb: S + C de mesma força (pode ser feito no ar)
Repulser Blast: →↘↓↙← + S
Fly: ↓↙← + CCC

Infinity Special

PROTON CANNON: ↓↘→ + SSS

SHUMA-GORATH

Golpes Especiais

Mystic Stare: (c) ←→ + S
Mystic Bounce: (c) ←→ + C (pode ser feito no ar)
Devitalization: ↓↙← + C

Infinity Special

CHAOS DIMENSION: ↓↘→ + SSS, SF ou CF (de perto)

JUGGERNAUT

Golpes Especiais

Earthquake: ↓↙← + S
Juggernaut Splash: ↓↘→ + C
Citorak Power Up: →↓↘ + SSS
ObjectToss: ↓↓ + SSS (sobre um objeto jogável)

Infinity Special

HEADCRUSH: ↓↘→ + SSS

MAGNETO

Golpes Especiais

EM Disruptor: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Hyper Gravitation: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Magnetic Blast: pulo, ↑↗→ + S
Fly: ↓↙← + CCC

Infinity Special

MAGNETICTEMPEST: ↓↘→ + SSS
SHOCKWAVE: ↓↘→ + CCC

PSYLOCKE

Golpes Especiais

Psi-Blast: ↓↘→ + S
Psi-Blade: ↓↘→ + C
Ninjitsu: →↘↓↙← + C ou S, Direcional + S ou C

Infinity Special

KOCHOU GAKURE: ↓↙← + CCC
PSI-THRUST: ↓↘→ + SSS
PSI-MAELSTORM: ↓↘→ + CCC

HULK

Golpes Especiais

Gamma Charge: (c) ←→ + C
Rising Gamma Charge: (c) ↓↑ + C
Gamma Slam: ←↙↓↘→ + S
Gamma Tornado: →↘↓↙← + S
Ground Toss: ↓↓ + SSS ou CCC, S ou C

Infinity Special

GAMMA CRUSH: ↓↘→ + SSS

BLACKHEARTH

Golpes Especiais

Dark Thunder: ↓↘→ + S
Inferno: ↓↙← + S

Infinity Special

ARMAGEDDON: ↓↘→ + SSS
HEART OF DARKNESS: ↓↘→ + CCC

LAST BRONX

A SEGA DECEPCIONA

SATURN

Cotado para ser um dos maiores jogos de luta para Saturn, muitos disseram que poderia ser melhor que Virtua Fighter 2, mas na verdade o game decepciona em vários aspectos que a Sega poderia ter uma perfeição maior, no caso aqui em um dos fatores principais, a jogabilidade que ficou muito ruim. Last Bronx vem com dois CDs, um é mais dedicado a praticar e aprender a jogar, o outro é o CD normal, "o game". Nele existem dois modos de jogo, um modo Arcade e o outro modo Saturn. No modo Saturn quando você termina o jogo você poderá se deliciar com um final já no modo Arcade não. A Sega colocou um novo movimento especial que é o de rolar em direção a um oponente, mas não passa disso, um game muito fraquinho. Os gráficos pelo menos estão bem limpos apesar de poucos detalhes e o som também não é o forte. Resumindo o game é só médio, nada de grandioso como estávamos esperando, mas quem entende de jogos em 3D vai poder julgar por si mesmo se o jogo vale a pena ou não, porque no final é você quem decide.

Os personagens não usam só as mãos, mais também armas.

O jogo possui poucos personagens.

Neste segundo CD é só para praticar os movimentos e combos.

Você só poderá ver os finais em desenho no modo Saturn.

Uma novo movimento foi implantado, o de rolar contra o adversário.

SATURN			
LAST BRONX			
SEGA	- 2 CDS		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	84	JOGABILIDADE	76
MÚSICA	79	DIFICULDADE	69
EF. SONOROS	80	ORIGINALIDADE	70
DIVERSÃO	86	CLAS. FINAL	79

CRÍTICA

Os poucos detalhes nos cenários e a jogabilidade ruim comprometeram a diversão do game.

FLASH GAME

ARCADE

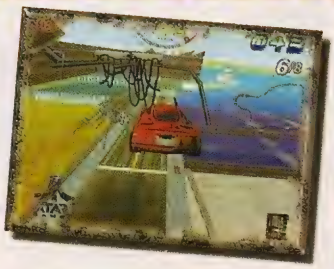
San Francisco Rush

Corrida

Atari

Gráfico 9
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 9

A Atari dá a volta por cima e traz para o Arcade um excelente game de corrida, San Francisco Rush. O game possui oito pistas e oito carros com muitos atalhos e desafios. Na verdade não é só um simples game de corrida, mas sim um simulador. O game possui embreagem, sensibilidade, como por exemplo quando seu carro dá um pulo e na hora de cair se você não segurar bem firme no volante poderá dançar, puro realismo, onde poucos jogos de corrida tem. Os gráficos ficaram muito loucos, chega bem perto de Super GT da Sega, a jogabilidade nem se fala, realmente um dos melhores já vistos, agora, as músicas poderiam ser um pouco melhores. Sem esquecer também que o game sairá para o console Nintendo 64 e PC.



ARCADE

Top Skater

Esporte

Sega

Gráfico 9
Som 10
Jogabilidade 9
Diversão 10

Está na moda a simulação de esportes radicais como a Namco fez e está fazendo, como por exemplo Alpine Racer 1 e 2, Alpine Surfer e Wave Shark de Jet Ski da Konami. A Sega como não é boba lança Top Skater, afinal já que estamos falando em esportes radicais o Skate não poderia ficar fora dessa. No game você escolhe dois percursos, um de dia e um de noite, onde o objetivo do game é fazer um número grande de manobras mas sem esquecer de pegar as argolas e acumular tempo para não ficar no meio do caminho. Os gráficos estão excelentes, um som punk muito apropriado para este tipo de esporte e jogabilidade dura, mas eficaz. Lembrando também que a Sega poderá lançar este incrível game para o Saturn. Realmente é um grande jogo.

SATURN

Albert Odyssey Legend of Eldean

RPG

Working Designs

Gráfico 9
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Working Designs traz para o mercado Americano Albert Odyssey. um game que fez um tremendo sucesso lá no Japão pela Sunsoft. O game mudou pouca coisa tirando é claro a tradução do Japonês para o Inglês, os loading times ficaram mais rápidos, aliviaram um pouco nas batalhas que na versão anterior eram muito intensas, mas você ganha muito mais experiência para compensar. De resto nada mudou. Para você que esperou o americano chegar, pronto, ai está um toque da sua revista Gamers.

SATURN

Herc's Adventures

Adventure

Virgin

Gráfico 8
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 8

Se você pensa que este Hércules é aquele do desenho mais recente da Disney se engana, é apenas parecido, não passa disso. Assim como Aladdin e o famoso Rei Leão ele não fica só na aventura, mas sim ação e um toque refinado de RPG. O game possui mais de 40 mundos e também modo dois players. Os gráficos não fugiram nada do desenho, a jogabilidade ficou muito boa, agora o som produzido pela Virgin é de tirar o chapéu, parece ser tirado do cinema, e uma jogabilidade nota dez, um arraso! Um game bem divertido onde o humor rola solto.

ARCADE

Virtua Stryker 2

Futebol

Sega

Gráfico 9
Som 10
Jogabilidade 9
Diversão 10

Mais um game com a poderosa placa Model 3 da Sega, o primeiro a usar esta tecnologia já chegou detonando, foi Virtua Fighter 3 com seus incríveis gráficos, o segundo foi Super GT, um dos melhores games de corridas já produzidos. Agora ela vem com um dos esportes prediletos dos brasileiros: Futebol. Virtua Stryker 2 vem com 24 times e um especialmente criado para o game. Estádios mais que realistas; 1 milhão de polígonos por segundo, uma movimentação perfeita, resumindo, você poderá praticar aqui o verdadeiro futebol arte sem se preocupar. Os gráficos têm um realismo impressionante, jogabilidade de arrepiar. Parece que a Sega descobriu o que nós queríamos, ver bola no gol.

PLAYSTATION

Quest For Fame

Musical

Sony / Virtual Music

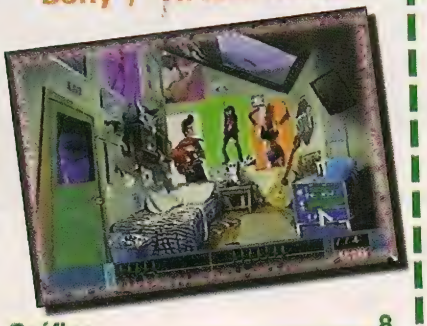


Gráfico 8
Som 10
Jogabilidade 8
Diversão 10

A Virtual Music traz para os fãs de Aerosmith um game de arrasar. Quest For Fame (que tem o significado busca pela fama), tem o objetivo de tocar junto à super banda Aerosmith, considerada a número um americana, mas você tem que suar muito para conseguir esta façanha. Você começa tocando com uma banda de garagem passando em vários lugares, boates, bares, mas além de rock, você terá de tocar também um pouco de blues, só vai depender de você e sua guitarra e lógico, de seu talento. Os gráficos são regulares e as animações muito paradas, jogabilidade também regular, diversão nota mil. Os fãs de Aerosmith vão adorar esta novidade, jogo para toda vida.

SATURN

Side Pocket 3

Sinuca

Data East

Gráfico 7
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Data East traz de volta um dos melhores games de bilhar de todos os tempos. Side Pocket 3 vem com uma cara nova, o game foi todo construído em ambiente 3D, permitindo você visualizar muito mais fácil as bolas, tendo assim uma tacada mais consciente; o game vem também com um modo de até quatro jogadores, deixando-o mais divertido. Os gráficos estão bem limpos e nítidos, jogabilidade média e som similar aos Side Pockets anteriores. Fique mais à vontade jogando sinuca em sua própria casa, não é demais?

SATURN

Fighter's History Dynamite

Luta

Sega

Gráfico 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 9

Relançado pela Sega Fighter's History Dynamite, originalmente produzido pela Data East, que já esteve no Super Nes e Neo Geo. Fighter's History na verdade não é um grande game, mas tem como seu ponto forte a diversão. Esta versão para Saturn por incrível que pareça não contém loading na hora em que começa a luta, difícil encontrar um game em CD que carregue um jogo tão rapidamente. Os gráficos na verdade estão mais para Mega Drive do que para Saturn, a jogabilidade muito boa, o som deixa um pouco a desejar, uma coisa positiva do game, como nós dissemos há pouco, é a diversão que está de estourar. O bom do game é jogar contra um outro amigo, experimente.

PLAYSTATION

Jampack Vol.1

Demo

Sony

Este demo da Sony está demais, são ao todo 12 demos jogáveis, tais como: Super Puzzle Fighter II Turbo, The Lost World: Jurassic Park, Herc's Adventures, Dynasty Warriors, Machine Hunter, Rage Racer, MDK, Thunder Truck Rally, Codename: Tenka, NBA Shoot Out '97, Rally Cross e Pitfall 3D; e dois não jogaveis: Wild Arms e Ogre Battle, sendo Ogre Battle um remake do game para Super Nes. Em alguns jogos como por exemplo Pitfall 3D você deverá fazer uma seqüência de botões que será mostrado atrás do game "demo" a ser escolhido quando se aperta L ou R.

Apresentação do demo

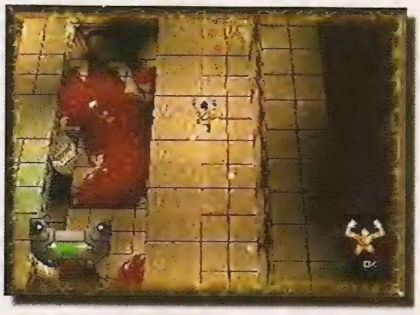
Aqui é onde você seleciona os demos jogaveis

Codename: Tenka

MDK

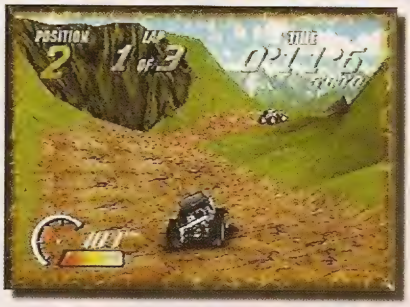
The Lost World: Jurassic Park

Machine Hunter

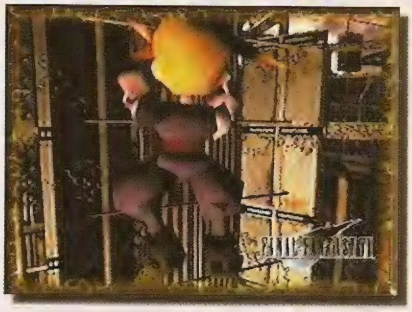


Ogre Battle

Thunder Truck Rally



Até FFVII está na parada



Pitfall 3D

PLAYSTATION

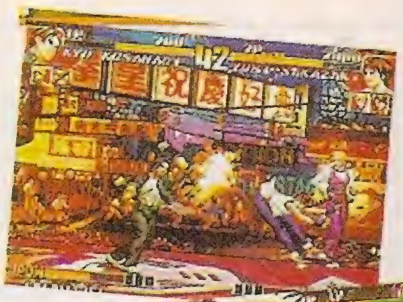
VMX Racing

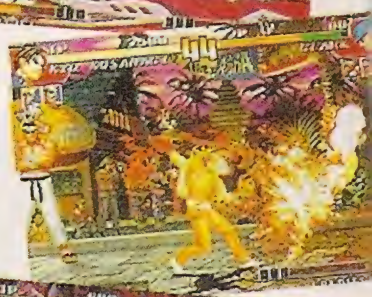
Corrida

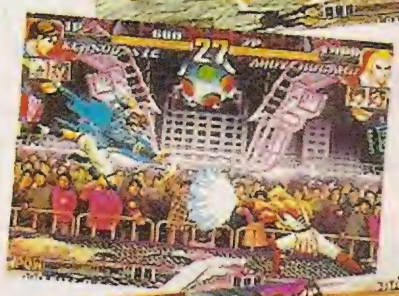
Playmates

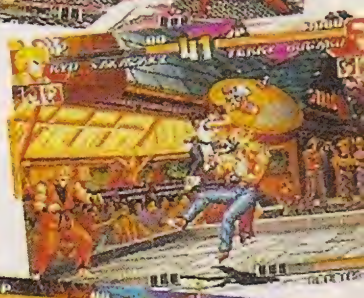
Gráfico	7
Som	9
Jogabilidade	8
Diversão	8

Poucos jogos abrangeram o motocross, este esporte radical que a Playmates está revivendo. VMX Racing possui oito motocas animais, seis pistas de pura adrenalina e mais pistas bônus se você chegar três vezes em primeiro. O som das motos foi tirado de corridas reais dando assim mais emoção e pulos incríveis, um game totalmente 3D. Os gráficos não ficaram muito bons mas em compesação as músicas são de arrepiar, pura pauleira, e a jogabilidade comum e simples. Este game não é nota dez, porém, bem divertido.









DESPEDIDA TRIUNFAL

GAME DO MÊS

O Neo Geo está há 7 anos no mercado, firme e forte, um record incrível; ainda mais tratando-se de um sistema de 16 bits, concorrendo com os grandes 32 e até 64 bits. A SNK conseguiu esta façanha produzinho jogos que utilizassem cada vez mais a capacidade do console, mas, para acompanhar a tendência das novas gerações, a empresa resolveu lançar um sistema de 64 bits. O Hyper Neo Geo 64, que já deu as caras com Samurai Shodown 64 e Round Trip RV, vem para substituir o seu antecessor de vida longa. Mas para alegria de todos, a SNK ainda produziu TKOF97 para fechar com chave de ouro a era Neo Geo.

A série TKOF começou em 94 e, desde então, foi sucesso absoluto. A versão 97 não deixa a peteca cair e firma-se como o melhor jogo de luta da atualidade. A SNK fez o que parecia impossível, melhorou em todos os aspectos.

Em TKOF96, eram 29 personagens, contando com os 2 chefões, agora são 34 lutadores, contando com os 5 em versão Orochi, a versão 94 de Kyo Kusanagi e o último chefão, o próprio Orochi. No total são 9 times, os de Terry, Ryo, Kim, Athena, Leona e Kyo continuam os mesmos. No time de Mai, Kasumi Todoh deu adeus e Chizuru Kagura chega detonando. Iori detonou suas próprias parceiras em TKOF96 e agora entra sozinho no torneio deste ano. Surgiu também um paga-pau de Kyo Kusanagi, é Shingo Yabuki, que tenta imitar o seu ídolo, mas não pode usar o poder do fogo pois o sangue dos Kusanagi não corre em suas veias. Há também um time com os personagens preferidos da galera: Ryuji Yamazaki, Blue Mary e Billy Kane. E para finalizar, a SNK trouxe um time composto de personagens inéditos: Yashiro Nanakase, Shermie (super elegante e com pernas que detonam as de Mature) e Chris.

Por incrível que pareça, algumas pessoas torceram o nariz ao jogar TKOF96, pois estavam acostumados com o esquema de 94 e 95, mas agora a SNK deu um jeitinho para agradar a gregos e troianos. Em TKOF97, você pode escolher entre os modos de jogo Advanced (baseado em TKOF96) e Extra (baseado em TKOF94 e 95). Isso dá um dinamismo maior ao jogo.

No visual geral, o game não mudou muito em relação ao seu antecessor. Os gráficos seguem com o mesmo nível, os estágios, apesar de não serem muitos, são bem detalhados e a animação dos personagens é indiscutível, o único ponto negativo fica por conta de alguns breves Slowdowns quando se juntam muitos objetos na tela. O som ficou de arrasar, as músicas estão muito mais variadas e podem mudar de acordo com o personagem, ou seja, as músicas não dependem mais do estágio em que ocorre a luta, e sim dos personagens que estão lutando.

TKOF97 é obrigatório, a diversão é a característica principal do game, não deixe de jogar. E fique esperto, pois a versão para Neo Geo CD já está prevista para outubro.

ARCADE			
THE KING OF FIGHTERS 97			
SNK	- N/D		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	93	JOGABILIDADE	97
MÚSICA	86	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	91	ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	92
CRÍTICA			
Mais lutadores e duas maneiras de se jogar. O que já era o melhor tornou-se insuperável.			

COMANDOS BÁSICOS

A: Soco Fraco
B: Chute Fraco
C: Soco Forte
D: Chute Forte
CD: Golpe Forte
AB (ao cair no chão): Levantar-se rapidamente
AB (durante a defesa): Cancela defesa rolando (gasta 1 nível da barra de Power)
CD (durante a defesa): Cancela defesa atacando (gasta 1 nível da barra de Power)
ABC: Assist Attack (quando estiver tonto ou sendo agarrado)
Start: Provocação (não diminui barra de Power do oponente)

COMANDOS E OPÇÕES DO MODO EXTRA

- Sistema de TKOF94 e 95
- Team Edit
- Dano é 1,5 vezes maior com barra de Power cheia
- Possibilidade de fazer Danger Moves com barra de energia piscando
- AB: Esquiva
- ABC: Carregar barra de Power
- →→: Pequeno salto para frente
- ←←: Pequeno salto para trás
- Dar um toque para ↖ ou ↑ ou ↗: Pulo longo

COMANDOS E OPÇÕES DO MODO ADVANCED

- Sistema de TKOF96
- Team Edit
- Dano é 1,25 vezes maior com barra de Power cheia
- Barra de Power enche quando ataca ou é atacado
- Barra de Power pode encher até 3 vezes, cada bolinha representa 1 nível
- →→: Corrida
- ←←: Pequeno salto para trás
- Pulo pequeno: Dar um toque para ↖ ou ↑ ou ↗
- Pulo normal: Pressionar ↖ ou ↑ ou ↗
- Pulo longo: Correr e apertar ↗
- Pulo Alto: Dar um toque para ↙ ou ↓ ou ↘ e depois ↖ ou ↑ ou ↗
- Rolar para trás: AB
- Rolar para frente: → + AB
- Escapar de arremesso: apertar A ou B ou C ou D imediatamente quando for arremessado (não funciona para arremessos especiais)
- Ativar modo MAX: apertar ABC quando tiver uma bolinha da barra de Power

DICAS

Em TKOF97, o **relacionamento entre os personagens** influi muito. No modo Advanced este relacionamento funciona da seguinte maneira: do primeiro personagem para o segundo e/ou do segundo para o terceiro, se o relacionamento entre eles for bom, o próximo personagem ganha uma bolinha a mais na barra de Power, se o relacionamento for normal, a barra de Power permanece a mesma e se for um mau relacionamento, a barra de Power perde todas as bolinhas. Por exemplo, você está jogando com Terry e acumula 2 bolinhas na barra de Power durante o round, mas acaba perdendo o round, se a próxima lutadora for a Blue Mary, você vai ganhar uma bolinha a mais, ficando com 3, pois Mary tem um bom relacionamento com Terry. No modo Extra já é diferente, o relacionamento influi no personagem que vai te ajudar quando você estiver tonto ou sendo agarrado. Iori, por exemplo, jamais vai ajudar Kyo. Mas se você estiver jogando com Andy e Mai também estiver no seu time, quando você for agarrado, basta apertar ABC e Mai virá ajudar Andy batendo no oponente, mas Mai não pode ter sido derrotada nesta mesma luta e deve estar aparecendo na tela. Se a afinidade for normal, além destas condições, você ainda deverá ter menos energia que o adversário, caso a afinidade seja ruim, o personagem nunca vai te ajudar. Mas como saber o relacionamento entre os personagens? Faça o seguinte: escolha o seu primeiro lutador, então vá para o próximo personagem de seu time e segure o botão C, uma carinha vai indicar o tipo de relacionamento deste personagem com o anterior, o mesmo funciona na hora de escolher a ordem do time. Confira os **times com finais secretos** e **personagens secretos** na seção Pró-Dicas.

JAPAN TEAM

KYO KUSANAGI

Haisu Gane: → ou ← + C (de perto)
Issetsu Seoi Nage: → ou ← + D (de perto)
Double OverHead Kick: → + D
Double Foot Sweep: ↘ + D
Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
R.E.D. Kick: ←↓↙ + B ou D
Cresent Slash: →↘↓↙← + B ou D
Style 75 Modify: ↓↘→ + B, B ou D, D
Wicked Chew: ↓↘→ + A
Nine Wounds: ↓↘→ + A (durante o Wicked Chew)
Eight Rust: A ou C (durante o Nine Wounds) ou →↘↓↙← + A ou C (durante Wicked Chew)
Seven Chance: B ou D (após o Nine Wounds ou Eight Rust)
Ge-Shiki Migiri Ugachi: A ou C (durante o Nine Wounds)
Poison Gnawfest: ↓↘→ + C
Sin Fest: →↘↓↙← + A ou C (durante o Poison Gnawfest)
Punish Fest: → + A ou C (durante o Sin Fest)
Style 910 Nue Tumi: ↓↙← + A ou C
***Serpent Wave:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
***Free Style Final Shodown:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

KYO KUSANAGI (94)

Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
Flame: ↓↘→ + A ou C
Double Overhead Kick: → + D
Double Foot Sweep: ↘ + D
Oborokuruma: ←↓↙ + B ou D
***Serpent Wave:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

BENIMARU NIKAIDO

Catch And Shoot: → ou ← + C (de perto)
Front Suplex: → ou ← + D (de perto)
Foot Drill: ↓ + D (no ar)
Hoping Kick: → + B
Raijiken: ↓↘→ + A ou C
Air Raijiken: ↓↘→ + A ou C (no ar)
Shinku Katategoma: ↓↙← + A ou C
Super Lighting Kick: →↓↘ + B ou D
Iaido Kick: ↓↘→ + B ou D
Triple Resist Kick: →↘↓↙← + B ou D
Benimaru Koreda: →↘↓↙←→ + A ou C
***Raikoken:** ↓↘→↓↘→ + A ou C
***Eregutoritga:** ↓↙←↓↙← + A ou C (de perto)

GORO DAIMON

Juji Shime: → ou ← + C (de perto)
Tsukami Tatakitsuke: → ou ← + C (de perto)
Okuriashibarai: → ou ← + D (de perto)
Mine Layer: →↓↘ + A ou C (de perto)
Cloud Toss: ←↙↓↘→ + A ou C
Kirikabukaeshi: ←↙↓↘→ + C
Earth Mover: →↘↓↙←→ + A ou C
Reverse Drop: →↘↓↙←→ + B ou D
Upper Counter: ←↙↓↘→ + B
Lower Counter: ←↙↓↘→ + D
***Heaven To Hell Drop:** →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
***Windy Mountain:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B ou D, siga com ←↙↓↘→ + B ou D e depois →↓↘ + B ou D

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

Graspin Upper: → ou ← + C (de perto)
Buster Throw: → ou ← + D (de perto)
Spinning Elbow Smash: → + C
Burning Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Wave: ↓↘→ + A ou C
Rising Tackle: →↓↘ + A ou C
Crack Shot: ↓↙← + B ou D
Power Dunk: →↓↘ + B ou D
Power Charge: ←↙↓↘→ + B ou D
*Power Geyser: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
*High Angle Geyser: ↓↘→↓↘→ + B ou D

ANDY BOGARD

Gourin Kai: → ou ← + C (de perto)
Kakaekomi: → ou ← + D (de perto)
Zaneiken: ↙→ + A ou C
Gadankoh: ↓↘→ + A ou C (durante o Zaneiken)
Hishoken: ↓↙← + A ou C
Shoryudan: →↓↘ + A ou C
Kuhadan: ←↙↓↘→ + B ou D
Dam Breaker: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
Genei Shiranui: ↓↘→ + B ou D (no ar)
Genei Shiranui ShimoAgito: → + A ou C (durante o Genei Shiranui)
Genei UwaAgito: → + B ou D (durante o Genei Shiranui)
*Choredan: ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
*Hishouseiken: ↓↘→↓↘→ + A ou C

JOE HIGASHI

Hiza Jigoku: → ou ← + C (de perto)
Leg Throw: → ou ← + D (de perto)
Slide: ↘ + D
Hurricane Upper: ↓↘→ + A ou C
TNT Punch: aperte A ou C repetidamente
TNT Punch Finish: ↓↘→ + A ou C (durante o TNT Punch)
Tiger Kick: →↓↘ + B ou D
Slash Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
Golden Heel: ↓↙← + B ou D
*Screw Upper: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Exploding Hurricane Tiger Heel ↓↘→↘↓↙← + A ou C

THE HEROINE TEAM

CHIZURU KAGURA

Reigetsu: → ou ← + C (de perto)
Kaiten: → ou ← + D (de perto)
Heaven's Way: →↓↘ + A ou C
Oracle's Decree: →↘↓↙← + A ou B ou C ou D
Heaven's Limit: ↓↙← + A ou B ou C ou D (durante o Oracle's Decree)
Tamayura's Wonderful Sound: ←↙↓↘→ + A ou C
Piercing Peak Punch: ↓↘→ + A ou B ou C ou D
*Rules Of Zen: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
*Rustling Wind Bruiser: ↓↘→↓↘→ + B ou D

MAI SHIRANUI

Shiranui Gourin: → ou ← + C (de perto)
Kazekurumabonshi: → ou ← + D (de perto)
Yumesakura: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Kachosen: ↓↘→ + A ou C
Ryuenbu: ↓↙← + A ou C
Hishoryuenjin: →↓↘ + B ou D
Musasabi's Dance: (c) ↓↑ + A ou C (segure A ou C para atacar)
Musasabi's Dance: ↓↙← + A ou C (no ar, segure A ou C para atacar)
Deadly Ninja Bees: ←↙↓↘→ + B ou D
Snowy Heroin Dance: →↓↘ + A ou C
*Super Deadly Ninja Bees: ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
*Phoenix Fandango: ↓↙←↓↙← + A ou C
*Suichou No Mai: ↓↘→↓↘→ + A ou C

KING

Hold Rush: → ou ← + C (de perto)
Hook Buster: → ou ← + D (de perto)
Trap Shot: →↓↘ + B ou D
Venom Strike: ↓↘→ + B ou D
Double Strike: ↓↘→↓↘→ + B ou D
Tornado Kick: →↘↓↙← + B ou D
Surprise Rose: →↓↘ + A ou C
Mirage Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
*Illusion Dance: ↓↘→↘↓↙← + B ou D
*Silent Flash: ↓↙←↓↙← + B ou D

THE ART OF FIGHTING TEAM

RYO SAKAZAKI

Tani Otoshi: → ou ← + C (de perto)
Tomoe Nage: → ou ← + D (de perto)
Over Head Smash: → + C
Kohoken: ↓↘→ + A ou C
Koho: →↓↘ + A ou C
MokoRaijinko: ↓↙← + A ou C
Koho: →↓↘ + A ou C (durante Mokoraijinko)
Hienshipukyaku: →↘↓↙← + B ou D
Mokoraijinsatsu: ↓↘→ + B ou D
Kyogukenryu Renbuken: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
*Haohshokoken: →←↙↓↘→ + A ou C
*Ryukoranbu: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Tenchihahoken: ↓↘→↓↘→ + A ou C

ROBERT GARCIA

Ryuchouukyaku: → ou ← + C (de perto)
Kubikiri Nage: → ou ← + D (de perto)
Ryugekiken: ↓↘→ + A ou C
Ryuga: →↓↘ + A ou C
Hienshipukyaku: →↘↓↙← + B ou D
HienRyushinkya: ↓↙← + B ou D (no ar)
Kyogukenryu Dance: ←↙↓↘→ + B ou D (de perto)
Ryuzansho: →↓↘ + B ou D
*Haohshokoken: →←↙↓↘→ + A ou C
*Ryukoranbu: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Muenshitsupuujyuudankyaku: ↓↘→↓↘→ + B ou D

YURI SAKAZAKI

Oniharite: → ou ← + C (de perto)
Sairento Nage: → ou ← + D (de perto)
Butt Attack: → + D
Tsubame Otoshi: ← ou → + C ou D (no ar, de perto)
Kohoken: ↓↘→ + A ou C
Yuri ChouUpper: →↓↘ + A ou C
Double Yuri ChouUpper: →↓↘ + A ou C (após o Yuri ChouUpper com C)
Raihoken: ↓↘→ + B ou D
Hundred Blow: →↘↓↙← + A ou C
Yuri Super Knuckles: ↓↙← + A ou C
Yuri Super SpinKick: ↓↙← + B ou D
*Haohshokoken: →←↙↓↘→ + A ou C
*Hienhoukkya: ↓↘→↘↓↙← + B ou D
*Hienrekkou: ↓↘→↓↘→ + A or C

THE NEW IKARI TEAM

LEONA

Killer Bite: → ou ← + C (de perto)
Orient Buckler: → ou ← + D (de perto)
Heidern Inferno: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Moon Slasher: (c) ↓↑ + A ou C
Grand Saber: (c) ←→ + B ou D
X-Caliber: (c) ↓↑ + B ou D
Baltic Launcher: (c) ←→ + A ou C
Ice Slasher: ↓↙← + A ou C
*V-Slasher: ↓↘→↘↓↙← + A ou C (no ar)
*Revolver Spark: ↓↙↓↙↓↘→ + B ou D
*Gravity Storm: ↓↘→↓↘→ + A ou C

RALF

Dynamite Headbutt: → ou ← + C (de perto)
Northern Light Bomb: → ou ← + D (de perto)
Vulcan Punch: aperte A ou C repetidamente
Gatling Attack: (c) ←→ + A ou C
Blitzkrieg Punch: (c) ↓↑ + A ou C
Air Blitzkrieg Punch: ↓↘→ + A ou C (no ar)
Ralf Kick: (c) ←→ + B ou D
Super Argentine Backbreaker: ←↙↓↘→ + B ou D (de perto)
*Super Vulcan Punch: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Reverse Punch Driver: ↓↘→↘↓↙← + B ou D
*Galactica Phantom: ↓↘→↓↘→ + A ou C

CLARK STEEL

Pyramid Driver: → ou ← + C (de perto)
Fisherman Buster: → ou ← + D (de perto)
Death Lake Dive: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Vulcan Punch: aperte A ou C repetidamente
Rolling Cradler: ←↙↓↘→ + A ou C
Frankensteiner: →↓↘ + A ou C
Flashing Elbow Drop: ↓↘→ + A ou C (após um arremesso especial)

*Ultra Argentine Backbreaker: ↓↙←↓↙← + A ou C
*Running Three: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + B ou D

PSYCHO SOLDIER TEAM

ATHENA ASAMIYA

Bit Throw: → ou ← + C (de perto)
Physic Throw: → ou ← + D (de perto)
Physic Shoot: → ou ← ou ↓ + C ou D (no ar, de perto)
Physcho Ball Attack: ↓↙← + A ou C
Physcho Arrow: ↓↙← + A ou C (no ar)
Neo Physcho Reflector: →↘↓↙← + B ou D
Physcho Sword: →↓↘ + A ou C
Air Physcho Sword: →↓↘ + A ou C (no ar)
Physic Teleport: ↓↘→ + B ou D
Super PhysicThrow: ←↙↓↘→ + C (de perto)
*Shinning Crystal Bit: ←→↘↓↙← + A ou C (pode ser feito no ar)
*Crystal Shoot: ↓↙← A ou C (durante o Shinning Crystal Bit)
*Phoenix Fang Arrow: ↓↘→↓↘→ + A ou C (no ar)

SIE KENSOU

Hakkei: → ou ← + C (de perto)
Tomoe Nage: → ou ← + D (de perto)
2-Handed Overhead Smash: → + A
Leaping Spin Kick: → + D
Chokyudan: ↓↙← + A ou C
Dragon Uppercut: ←↓↙ + B ou D
Ryurenga Chiryu: ←↙↓↘→ + A
Ryurenga Tenryu: ←↙↓↘→ + C
Ryusougeki: ↓↘→ + A ou C (no ar)
Ryurenda: →↓↘ + A ou C repetidamente (de perto)
*Dragon God Drubbing: ↓↘→↘↓↙← + D
*Shinryuseiohrekkyaku: ↓↘→↘↓↙← + B
*Senkihatgin: ↓↘→↓↘→ + A ou C (de perto)
*Mighty Bun: ↓↙←↓↙← + B ou D

CHIN GENTSAI

Alcoholic Forcing: → ou ← + C (de perto)
Sakakyaku Nage: → ou ← + D (de perto)
Hyotangeki: ↓↙← + A ou C
Burning Sake Belch: →↓↘ + A ou C
Rolling Punch: ←↙↓↘→ + B ou D
Drunken Twister: ↓↘→ + A ou C
Choshurikugyo: → + A ou C (durante o Drunken Twister)
Rolling Punch: → + B ou D (durante o Drunken Twister)
Mochizuki Intoxicator: ↓↙← + B ou D
Dragon Snake Counter: ↑ + B (durante o Mochizuki Intoxicator)
Carp Counter: ↑ + D (durante o Mochizuki Intoxicator)
Choushourikugyo: → + A ou C (durante o Mochizuki Intoxicator)
*Thunder Blast: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Furnace Invitation: ↓↘→↘↓↙← + A ou C

THE KOREA TEAM

KIM KAPHWAN

Kubi Kiwane Otoshi: → ou ← + C (de perto)
Sakkyaku Nage: → ou ← + D (de perto)
Flying Slice: (c) ↓↑ + B ou D
Cresent Moon Slash: ↓↙← + B ou D
Flying Kick: ↓↘→ + B ou D (no ar)
Shooting Glass Drop: (c) ←→ + B ou D
Kusajin: (c) ↓↑ + A ou C
*Phoenix Flattener: ↓↙←↙↓↘→ + B ou D (pode ser feito no ar)
*Heavenly Phoenix Kick: ↓↘→↘↓↙← + B ou D (no ar)

CHANG KOEHAN

Hagan Geki: → ou ← + C (de perto)
Kusari Jime: → ou ← + D (de perto)
Breaking Iron Ball: (c) ←→ + A ou C
Spinning Iron Ball: aperte A ou C repetidamente
Flying Ball Breaker: (c) ↓↑ + B ou D
Big Destroyer Throw: →↘↓↙←→ + C (de perto)
*Wild Ball Attack: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Iron Sphere Smasher: ↓↘→↓↘→ + A ou C

CHOI BOUNGE

Zujo Sashi: → ou ← + C (de perto)
Hurricane Cutter: (c) ↓↑ + A ou C
Hishojuretsuzan: (c) ↓↑ + B ou D (segure para atacar)
Flying Kick: ↓↘→ + B ou D (no ar)
Flying Monkey Slice: (c) ←→ + B ou D
Hototenkan: direcional + A ou B ou C ou D (durante o Flying Monkey Slice)
Shissohishozan: (c) ←→ + A ou C
*Tornado Ripper: →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C
*Phoenix Flattener: ↓↘→↘↓↙← + B ou D

97 SPECIAL TEAM

RYUJI YAMAZAKI

High Serpent Slash: ↓↙← + A (segure para carregar)
Medium Serpent Slash: ↓↙← + B (segure para carregar)
Low Serpent Slash: ↓↙← + C (segure para carregar)
Serpent Slash Cancel: D (durante algum Serpent Slah)
Sado-Maso: ←↙↓↘→ + B ou D
Double Return: ↓↘→ + A ou C (rebate projéteis)
Judgement Dagger: →↓↘ + A ou C
Exploding Headbutt: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
Sand Kick: →↓↘ + B ou D
*Guillotine: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Yondan Drill: →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C (de perto)

BLUE MARY

Spin Fall: ↓↘→ + B ou D
Mary Spider: ↓↘→ + A ou C
Straight Slicer: (c) ←→ + B ou D
Stun Slice: ↓↘→ + B ou D (durante o Straight Slicer)
Vertical Arrow: →↓↘ + B ou D
Mary Snatcher: →↓↘ + B ou D (durante o Vertical Arrow)
Mary Head Buster: ↓↙← + D
Mary Counter: ↓↙← + B
Backbreaker: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
*Mary Typhoon: →↘↓↙←→↘↓↙← + B ou D (de perto)
*Mary Surprise Rose: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Mary Dynamite Swing: ↓↘→↓↘→ + B ou D

BILLY KANE

Mid Section Club Cruncher: ←↙↓↘→ + A ou C
Kaen Sansetsukon Choudan Tsuki: ↓↘→ + A ou C
Fire Wheel: aperte A repetidamente
Jyoutenrehakon: aperte C repetidamente
Soaring Crackdown Cane: →↓↘ + B ou D
Slicing Spiral Cane: →↓↘ + A ou C
Fire Dragon Pursue: ↓↙← + B
Water Dragon Pursue: ↓↙← + D
*Choukaen Senpuu Kon: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*Super Tornado: ↓↘→↓↘→ + A ou C

THE NEW FACES

YASHIRO NANAKASE

Mighty Missile Bash: →↘↓↙← + A ou C
Dual Upper: →↓↘ + A ou C
Sledge Hammer: ↓↙← + A ou C
Jet Counter: ←↙↓↘→ + A ou C
*Million Bash Stream: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C
*Final Impact: ↓↘→↓↘→ + A ou C (segure para carregar)

SHERMIE

Shermie Spiral: ←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
Shermie Whip: →↓↘ + B ou D
Shermie Shoot: ←↙↓↘→ + B ou D
Axle Spin Kick: ↓↙← + B ou D
*Shermie Flash: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + A ou C (de perto)
*Shermie Carnival: →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

CHRIS

Slide Touch: ↓↘→ + A ou C
Hunting Air Blast: →↓↘ + B ou D
Shooting Dancer Thrust: →↘↓↙← + A ou C
Shooting Step: →↘↓↙← + B ou D
Gliding Stomp: ↓↘→ + B ou D (no ar)
*ChainSlide Touch: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Twister Driver: ↓↙←↓↙← + B ou D

SOLO ENTRIES

IORI YAGAMI

Sakahagi: → ou ← + C (de perto)
Saka Sakahagi: → ou ← + D (de perto)
Style 100 Oniyaki: →↓↘ + A ou C
Dark Cresent Slash: →↘↓↙← + B ou D
Deadly Flower: ↓↙← + A ou C (pode ser feito até 3 vezes seguidas)
Dark Thrust: ↓↘→ + A ou C
Scumgale: ←↙↓↘→ + C (de perto)
*Maiden Smasher: ↓↘→↘↓↙← + A ou C
*One For The Road Blast: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

SOLO ENTRIES

SHINGO YABUKI

Oniyaki Uncomplete: →↓↘ + A ou C
Aragami Uncomplete: ↓↘→+ A
Doku Uncomplete: ↓↘→ + C
Oburukuruma Uncomplete: ↓↙← + B ou D
Shingo Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
*Phosphorus Phoenix Kick: ↓↘→↓↘→ + A ou C
*Burning Shingo: ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

A MISTURA QUE DEU CERTO

Depois do grande sucesso de X-Men vs. Street Fighter, está pintando mais um game "animal"!!! Trata-se de Marvel Super Heroes vs. Street Fighter. O game está bastante parecido com X-Men vs. Street Fighter, exceto pelos lutadores, são 17 ao todo: Ken, Ryu, Chun Li, Akuma, Dhalsim, Zangief, M. Bison e os novatos Dan e Sakura por parte do time do Street Fighter, e os personagens Marvel tais como Wolverine, Shuma-Gorath, Hulk, Black Heart e os novos Capitão América, Spider Man e Omega Red no novo time Marvel. A versão japonesa do arcade possui um personagem extra chamado Norimaro, um japonês engraçado que não se encontra na versão americana, podendo ser um personagem secreto. Existe também um novo modo de jogo "Easy Mode" que estando acionado permite a você executar golpes especiais apertando rapidamente um botão. Os gráficos ficaram demais, multicoloridos, e o som nem se fala, não se parece muito com o que estamos acostumados a escutar. A jogabilidade do game é um show à parte. Quem gostou de X-Men vs. Street Fighter não pode perder esse jogo, um dos melhores games atualmente.

ARCADE			
MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER			
CAPCOM	-	N/D	
LUTA	-	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	89
MÚSICA	88	DIFICULDADE	73
EF. SONOROS	86	ORIGINALIDADE	78
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

O game ficou com o mesmo esquema de X-Men vs. Street só que muito mais divertido.

S= soco
SR= soco rápido (fraco)
SM= soco médio
SF= soco forte
C= chute
CR= chute rápido (fraco)
CM= chute médio
CF= chute forte
BL= bloqueio
*= Infinity Special

Golpes Gerais

Taunt: Start
Advancing Block: SSS (durante a defesa)
Dash: →→ ou ←←
Super Jump: ↓,↑
Launcher: SR + CR
One-two: SM + CM
Tag Team: SF + CF
Team Counter: ←↙↓, SF + CF (durante a defesa)
Team Super: ↓↘→, SF + CF

ZANGIEF

Spinning Clothesline: SS ou CC
Banishing Punch: →↓↘+S
Spinning PileDriver: 360° + S
Siberian Suplex: ↓↘→ + C
Floating Slam: →↓↘ + C
***Final Atomic Buster:** 360° + SS
Aerial Rave Starter: ↓ + SM

M. BISON

Psycho Shot: ↓↘→ + S
Delayed Spark: →↘↓↙← + S
Knee Press: ←↙↓↘→ + C
Head Stomp: (c)↓↑ + C, S
Demon Flight: (c)↓↑ + S, S
Warp: ←↓↙ ou →↓↘ + S ou C
***Knee Press Nightmare:** ←↙↓↘→ + CC
***Psycho Crusher:** ←↙↓↘→ + SS
Aerial Rave Starter: SF

KEN

Fireball: ↓↘→ + S
Dragon Punch: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Overhead Kick: ↓↘→ + C
Roll: ↓↙← + S
***Shoryureppa:** ↓↘→ + SS
***Shinryuken:** ↓↘→ + CC
***Hurricane:** →↓↘ + CC
Aerial Rave Starter: ↓ + SF

DHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + S
Yoga Flame: →↘↓↙← + S
Yoga Breath: →↘↓↙← + C
Yoga Teleport: ←↓↙ ou →↓↘ + S ou C
Yoga Flight: ↓↙← + CCC
***Yoga Inferno:** ↓↘→ + SS
***Yoga Strike:** ↓↘→ + CC
Aerial Rave Starter: SM

SAKURA

Dashing Punch: ↓↘→ + S
Fireball: ↓↙← + S (repetidamente)
Dragon Charge: →↓↘ ou ↓↘→ + S
Hurrycane Kick: ↓↙← + C
***Fireballs:** ↓↙← + SS
***Beat Down:** ↓↘→ + SS
***Hurricarnage:** ↓↙← + CC
Aerial Rave Starter: ↓ + SF

RYU

Fireball: ↓↘→ + S
Dragon Punch: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
***Fireballs:** ↓↘→ + SS
***Hurricane:** ↓↙← + CC
***Shinryuken:** →↓↘ + SS
Aerial Rave Starter: ↓ + SF

AKUMA

Fireball: ↓↘→ + S
Flaming Fireball: →↘↓↙← + S
Dragon Punch: →↓↘ + S
Hurricane Kick: ↓↙← + C
Ashura Warp: ←↓↙ ou →↓↘ + SSS ou CCC
Ground Roll: ↓↙← + S
Air Roll Attack: ↓↘→↗ + S, S ou C
Drop Kick: pulo, ↓↘→ + C
***Fireballs:** →↘↓↙← + SS
***Dragons:** →↓↘ + SS
***Air Fireballs:** pulo, ↓↘→ + SS
***Raging Demon:** SR,SR, → + CR, SF
Aerial Rave Starter: ↓ + SF

CHUN LI

Fireball: ←↙↓↘→ + S
Lightning Kick: C (repetidamente)
Rising Spin Kick: (c)↓↑ + C
Split Kick: →↘↓↙← + C
***Power Storm:** ↓↘→ + SS
***Thousand Burst Kick:** ↓↘→ + CC
***Spinning Shadow Kick:** ↓↙← + CC
Aerial Rave Starter: CF

DAN

Wave Punch: ↓↘→ + S
Shiny Dragon: →↓↘ + S
Photograph: ←↙↓↘→ + S
Autograph: ←↙↓↘→ + C
Flurry Kick: ↓↙← + C
Rolling Taunt: ↓↘→ ou ↓↙← + Start
***Wave Punches:** ↓↘→ + SS
***Shiny Dragon:** →↓↘ + SS
***Independent Certain Victory Fist:** ↓↙← + CC
***Super Taunt:** ↓↘→↓↘→ + Start

CYCLOPS

Optic Blast: ↓↘→ + S
Reflected O.B.: →↘↓ + S
Gene Splice: →↓↘ + S (repetidamente)
Double Kick: ↓↙← + C
Running Tackle: (c)←→ + C
Running Combo: →→, SR + CR, SR (repetidamente)
***Mega Optic Blast:** ↓↘→ + SS
***Control Beam:** ↓↙← + SS

SPIDER MAN

Web Ball: ↓↘→ + S
Web Throw: ↓↙← + S
Web Swing: ↓↙← + C
Spider Sting: →↓↘ + S
***Maximum Spider:** ↓↘→ + SS
***Crawler Assault:** ↓↘→ + CC

CAPTAIN AMERICA

Shield Slash: ↓↘→ + S
Stars &Stripes: →↓↘ + S
Charging Stars: ←↙↓↘→ + C
Sommersault: →↘↓↙← + S
***Final Justice:** ↓↘→ + SS
***Hyper Charging Stars:** ↓↘→ + CC
***Hyper Stars & Stripes:** →↓↘ + SS

SHUMA-GORATH

Mystic Stare: (c)←→ + S
Mystic Bounce: (c)←→ + C
Devitalization: ↓↙← + C
***The Spawning:** ↓↘→ + SS
***Chaos Dimension:** 360° + SSS

WOLVERINE

Drill Claw: direcional + SM + CR ou SR + CM
Tornado Claw: →↓↘ + S
Berserker Barrage: ↓↘→ + S
Diagonal Strike: ↓↘→ + CM
***Weapon X:** →↓↘ + SS
***Berserker Barrage X:** ↓↘→ + SS
***Weapon Ball Barrage:** ↓↘→ + CC

HULK

Gamma Charge: (c)←→ + C
Rising Gamma: (c)↓↑ + C
Gamma Slam: ←↙↓↘→ + S
Gamma Tornado: →↘↓↙← + S
Gamma Wave: ↓↘→ + S
***Gamma Crush:** ↓↙← + SS
***Gamma Wave:** ↓↘→ + SS

BLACKHEART

Dark Thunder: ↓↘→ + S
Inferno: ↓↙← + S
***Armageddon:** ↓↘→ + SS
***Demons:** ↓↙← + SS
***Heart of Darkness:** ↓↘→ + CC

OMEGA RED

Omega Strike: ↓↘→ + C
Carbonadium Coil: ↓↘→ + S
Flip & Smash: direcional + S (após o Carbonadium Coil)
Death Factor: S repetidamente (após o Carbonadium Coil)
Energy Drain: C repetidamente (após o Carbonadium Coil)
***Omega Destroyer:** ↓↘→ + SS
***Omega Air Destruction:** pulo, ↓↘→ + SS

Já imaginou quando AS DUAS se juntarem?

Num mundo globalizado, cada vez mais competitivo, onde a união de forças é ferramenta fundamental para o progresso, nenhuma outra parceria poderia ter acontecido em tão boa hora.

A partir do mês de julho de 97 a BAND FM e a EDITORA ESCALA estão juntas com o objetivo de formar uma dupla super afinada. Tudo pra mandar a bola redondinha para o ouvinte e para o leitor.

Essa é uma união em que todo mundo vai sair ganhando, mas que seguramente os consumidores das revistas da ESCALA e os ouvintes da BAND FM vão ser os maiores beneficiados. Vai ter muita promoção, muito brinde, muita informação. E tudo dentro do mais alto astral da BAND FM e do enorme alcance das revistas da EDITORA ESCALA.

Então, fica ligado aí, que muitas novidades estão por vir!

idas & vindas

QUANTIDADE E QUALIDADE

- A BAND FM TEM 300 BOLETINS ESPORTIVOS durante a sua programação mensal, de segunda a domingo, com todas as novidades dos clubes, entrevistas, matérias especiais e no mínimo 12 transmissões mensais ao vivo. É ou não a *Bam Bam Bam*?

TONY JOSÉ

- No *Plantão Esportivo* está a inconfundível e potente voz de Tony José, que agora ficou melhor ainda, podendo trabalhar no descontraído e bem humorado ambiente das transmissões da BAND FM.

CD ROM ÁFRICA

- O CD-Rom ÁFRICA, recente lançamento da Editora Escala, ganhou um prêmio de melhor lançamento em CD-Rom entregue durante a 11ª FENASOFT, em São Paulo. Além disso, recebeu também prêmios nos EUA: *Software do ano* pela revista "Learning and Thecnology" e a *medalha de broze* do "National Educational Media Network".

ÉDER LUÍZ

o Dez do rádio esportivo

- VOCÊ SABIA QUE O DEZ do rádio esportivo brasileiro começou como engraxate para poder ajudar a família? Pois é isso mesmo! Taí mais uma prova de que trabalho, honestidade e perseverança são sinais inequívocos de sucesso.

CONCURSO GAVIÃO Ganhe 25 Prêmios!!!

Com certeza você nunca viu o GAVIÃO. Então o que você tem de fazer é o seguinte: sintonize nos 96,1 da Band FM. Acompanhe a programação esportiva e ouça atentamente esse personagem para tentar decifrar quem ele é. Fazendo isso vai ser fácil ganhar os prêmios do concurso. Basta usar um pouco de imaginação:

Desenhe o Gavião do jeito que você acha que ele é
ou
Descreva o Gavião da maneira que você o imagina

Veja só os prêmios que você pode ganhar!

— 10 CD-Roms ÁFRICA para os 10 desenhos mais originais.

— 10 fitas de vídeo O GORDO E O MAGRO para as dez descrições mais originais.

— 05 exemplares do ALMANAQUE DO FUTEBOL BRASILEIRO sorteados dentre todos os participantes.

A escolha dos melhores trabalhos será feita por uma equipe composta por dois representantes da BAND FM e dois da EDITORA ESCALA. O sorteio será no dia 20 de setembro no programa A TURMA DA BAND FM, depois do jogo. E o resultado completo da promoção vai ser publicado na edição de outubro da revista SHOW DE BOLA.

Mande seu desenho ou a descrição para:

CONCURSO GAVIÃO
BAND FM / EDITORA ESCALA
CAIXA POSTAL 20.009
SÃO PAULO - SP - CEP 02597-970

O QUE É QUE A BAND FM TEM?

Tem a HORA DO RONCO, tem muita música, tem informação e tem futebol. É isso mesmo, a BAND FM tem futebol e da melhor qualidade. A competente equipe de Éder Luiz, o narrador nota 10 do rádio esportivo brasileiro, traz para os ouvintes, numa linguagem descontraída e de alto astral, as mais sensacionais narrações deste esporte que cada vez mais emociona e fasána as pessoas no mundo inteiro.

E olha só quem participa dessa equipe campeã: Tony José, Mário Sérgio, Henrique Guilherme, Reinaldo Porto, Antonio Edson, Cândido Garcia, Marcos Luiz, Thomaz Rafael e Roberto Carmona! E ainda tem o Ciro Jatene e o Celso Giunti, sem contar com as sempre engraçadas intervenções do *Gavião*.

E depois que o jogo acaba, não importa se seu time ganhou ou não. A turma da Band se encarrega de tornar ainda melhor o seu astral. Ou até melhorá-lo, se seu time não ajudou. Bom humor e alto astral é o que não falta depois que o juiz sai de campo com a bola debaixo do braço.

Do Éder Luiz a gente não vai falar. Você já o conhece. Mas se futebol no rádio não é muito a sua praia e você ainda não teve essa oportunidade, liga na BAND FM. Voce vai descobrir por que ele é o 10 do rádio esportivo brasileiro.

Tudo isso só pra explicar um pouco por que a BAND FM — FM sim, senhor — está alcançando os mais altos índices de audiência na sua programação esportiva.

O QUE É QUE A ESCALA TEM?

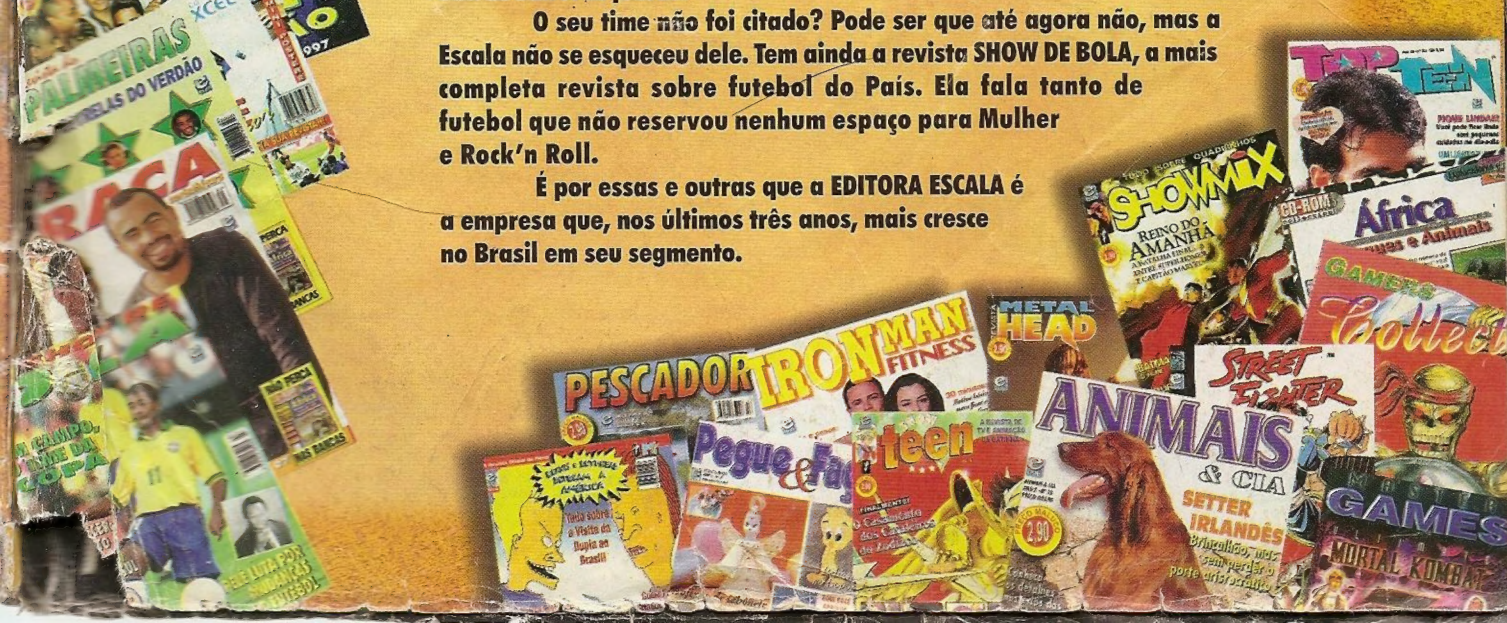
A Editora Escala tem as revistas PEGUE E FAÇA, GAMERS, METAL HEAD, SHOW MIX, IRON MAN e muitas outras publicações que você já está acostumado a ler.

Mas a Escala também tem muito futebol. É a editora que mais publicações tem sobre esse esporte bretão. NAÇÃO TRICOLOR (GRÊMIO), JOVEM SANTOS, RAÇA CORINTHIANA, Revista PALMEIRAS, TIMÃO. E ainda o ALMANAQUE DO FUTEBOL BRASILEIRO. Você quer mais? Tem a coleção ÍDOLOS DO FUTEBOL, que são livros sobre a vida e a carreira dos nossos craques. Já saiu o do SERGINHO CHULAPA, do RIVELINO, e outros estão vindo por aí.

Ufa! Bastante coisa, não é mesmo? Faça as contas... Você vai ver que a Editora Escala, sozinha, tem mais publicações sobre futebol do que todas as outras editoras juntas.

O seu time não foi citado? Pode ser que até agora não, mas a Escala não se esqueceu dele. Tem ainda a revista SHOW DE BOLA, a mais completa revista sobre futebol do País. Ela fala tanto de futebol que não reservou nenhum espaço para Mulher e Rock'n Roll.

É por essas e outras que a EDITORA ESCALA é a empresa que, nos últimos três anos, mais cresce no Brasil em seu segmento.



PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC *The Gathering e CD ROM * para PC

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-6088
SALTO - R. Itapiru, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

* Não disponível em algumas de nossas lojas